228 PAGES

CONSOLES+

EN EXCLUSIVITE EXCLUSIVE, CONSOLES+ VOUS SOUHAITE DE JOYEUSES PAQUES ET VOUS OFFRE UN PUGGSY GONFLABLE!

JAGUAR: 64 BITS 1700 FRANCS

P. 14

CONSOLES + A EU LES PREMIERS JEUX EN EXCLUSIVITE

JAGUAR
3DO
MEGA CD
AMIGA CD32
LAQUELLE CHOISIR?
CONSOLES+ REPOND!

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

3DO

NEO GEO

GAME BOY

ET LES AUTRES ...

CONSOLES+ D'OR

LES 12 MEILLEURS JEUX DE L'ANNEE

P. 68

GRATUIT
UN CALENDRIER POSTER 1994
LES HITS DE VIRGIN A L'AFFICHE !

SPECIAL NOEL

LES PLUS BEAUX CADEAUX DE CONSOLES +

- STAR TREK SUR 3DO
- CYBERMORPH SUR JAGUAR
- DRAGON BALL Z 2 SUR SFC
- AERO THE ACRO-BAT SUR SNIN
- R-TYPE III SUR SFC
- ALADDIN SUR SNIN
- FIFA INT. SOCCER SUR MD
- ZOOL SUR MD ET AMIGA CD32
- SECRET OF MANA SUR SNES
- BOMBERMAN '94 SUR PCE
- ZOMBIES SUR SNIN

LE CADEAU DE BANANA SAN

TOUS LES NOUVEAUX JEUX D'ARCADE DE 1994 P. 28

GAGNEZ
1 MEGA CD II, 1 MEGADRIVE, DES JEUX, DES TEE-SHIRTS, DES LAPINS WIZ'N'LIZ, DES PUGGSY GONFLABLES...
FONCEZ EN PAGE 184

TESTS 8 BITS : JUNGLE BOOK (SMS), TAZ-MANIA (GB), MICROMACHINES (GG), F1 WORLD CHAMPIONSHIP (GG), DUNGEON EXPLORER (PCE CD) ••• TOUTES LES MANETTES DE NOËL ••• WORK IN PROGRESS: LES SCHTROUMPFS ••• PREVIEWS: ART OF FIGHTING (SNIN), TINY TOON 2 (GB), DAFFY DUCK (SNIN)

T 6745 - 27 - 32,00 F

N° 27 DECEMBRE 1993. 32 F. BELGIQUE: 241 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1100 PTAS. MAROC: 58 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

OFFRE UN SUCCES
A TA CONSOLE !
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
JEUX ET INFORMAT
au 36.68.30.20*
*(2,19 la minute)
© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

+ de 500.000
Cartouches Vendues
Astérix®
INFOGRAMES
TM
Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM
ONS
et
3615
Astérix®
Je désire
recevoir
gratuitement une
documentation
concernant le produit
Astérix
GB ❑ NES ❑ SNES ❑
Nom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex
C+27

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES :

JAGUAR	14
SUPER NES	122
MEGADRIVE	126
SUPER NINTENDO	134
PC ENGINE	142
AMIGA CD 32	154
MEGA CD II	160
MASTER SYSTEM	186
GAME BOY	188
GAME GEAR	190
PC ENGINE CD ROM	192
ARCADE	196

NOTRE COUVERTURE: AERO THE ACRO-BAT SUR SNIN © SUNSOFT

SUPER CONCOURS

GAGNEZ ! 1 MEGA CD II, 1 MEGA-DRIVE, DES JEUX, DES TEE-SHIRTS, DES LAPINS ET DES MAGNETS WIZ'N'LIZ, DES PUGGSY GONFLABLES *P. 184*

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

THE ADDAMS FAMILY (MD)	174
AERO THE ACRO-BAT (SNIN)	134
ALADDIN (SNIN)	138
BLANCO INTERNATIONAL RUGBY (SNIN)	164
BOMBERMAN '94 (PCE)	142
DUNGEON EXPLORER II (PCE CD-ROM)	192
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (MD)	126
FORMULA ONE (GG)	194
GODS (MD)	172
HOOK (MCD II)	178
JUNGLE BOOK (SMS)	186
LOTUS 2 (MD)	182
MICROCOSM (MCD II)	160
MICROMACHINES (GG)	190
MIGHT & MAGIC (SNIN)	176
PIERRE LE CHEF IS... OUT TO LUNCH (SNIN)	180
ROBOCOP VS TERMINATOR (MD)	168
SECRET OF MANA (SNES)	122
SENSIBLE SOCCER (MD)	158
SEWER SHARK (MCD II)	166
SUPER AIR DIVER (SNIN)	170
SUPER TURRICAN (SNIN)	156
TAZ-MANIA (GB)	188
T.M.H.T TOURNAMENT FIGHTERS (MD)	162
ZOMBIES (SNIN)	130
ZOOL (AMIGA CD 32)	154
ZOOL (MD)	146

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins : ESPACE 3, SHOOT AGAIN, STOCK GAMES, LEADER GAMES, ET VOLUSIA GAMES.
Les sociétés : WDK.
Et toujours les magazines japonais : KADOKWA SHOTEN ET FAMICOM TSUSHIN.

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3615 TCPLUS

La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS.

GRATUIT: POSTER

Un super poster/calendrier: les héros de Virgin à l'affiche.

JAGUAR: LE PREMIER JEU — 14

Mega-preview de Cybermorph. Le Jaguar va-t-il écraser la 3DO, la SNIN, la MD, l'Amiga CD32 et le Mega CD II? C+ répond!

Cybermorph est impressionnant. Jamais une console ne nous avait fait ça! Le Jaguar risque vraiment de bouleverser le monde des jeux vidéo...

LES NOUVEAUX JEUX D'ARCADE DE 1994 — 28

C'est le cadeau de Banana San: voici le test de tous les Coin-up de l'année prochaine, de Virtua Fighter à Virtua Dragon Ball Z!

PREVIEWS JAPON — 52

Dragon Ball Z 2 (SFC): "Les pros ont la parole." Bubble Meil (SFC): "Un jeu plus que prometteur..." Star Trek (3DO): "Le jour de gloire est arrivé!" R-Type III (SFC): "La crème des appareils"... C'était Banana San, en direct de Tokyo!

CONSOLES+ D'OR — 68

Les douze meilleurs jeux de l'année sont en page 68...

LES SCHTROUMPFS — 72

Work in Progress: pour tout schtroumpfer avant tout le monde!

PREVIEWS — 82

Un vampire (Dracula sur SNIN), un canard (Daffy Duck sur SNIN), quelques tortues (Tortues Ninja 5 sur SNIN et Art of Fighting sur SNIN)... Toutes les cartouches qui arriveront en 1994.

NEWS — 104

Trouver un accessoire, choisir la manette idéale, acheter des jeux d'occase... Les News? Une mine d'or!

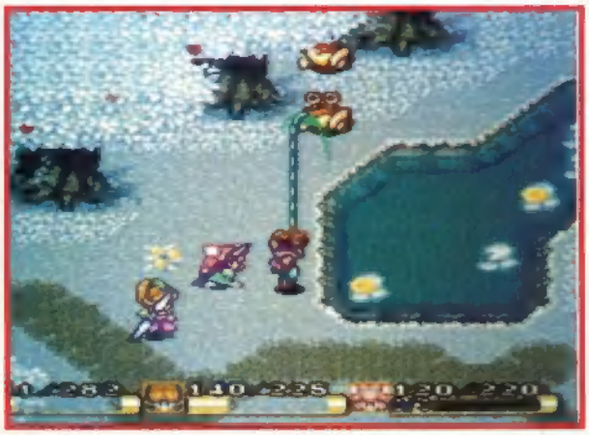
les tests les plus complets de toute la presse ludique

AIDES DE JEU & TIPS 116

Tom & Jerry, Rocket Knight Adventure, Ranger-X, Bari Arm, Sonic Wings, CD Denjin, Bio Metal, First Samurai, King of Monsters, Indiana Jones, ils sont tous venus!

LES TESTS 16 BITS 122

Les plus beaux cadeaux de Consoles+: Zool (MD), FIFA (MD), Zombies (SNIN), Sewer Shark (MCD), Aladdin (SNIN), Secret of Mana (SNES), Aero the Acro-Bat (SNIN), notre couverture... et bien d'autres encore emballés dans les pages qui suivent!



Secret of Mana est sans aucun doute le meilleur jeu d'aventures du moment. Il est arrivé trop tard pour décrocher un Consoles+ d'Or. Mais c'est à coup sûr un incontournable.

LES TESTS 8 BITS 186

Les plus grandes cartouches pour les plus petites consoles!

ARCADE 196

Slam Masters: un concurrent sérieux de Super Street Fighter II?

ZE KILLER 200

Il aime la dinde... dans le four!

SORTIES OFFICIELLES 202

Toutes les cartouches officielles en vente en France!

LE COURRIER 204

Jeu de nain, jeu de Wieklen!

INDEX 210

Pour repérer tous les jeux testés dans Consoles+.

LES P.A. 214

Les petites annonces de Consoles+.

EDITO

Salut à tous!

Garrrgllll...! C'est à peu près le cri qu'a poussé Spy lorsqu'il est sorti de la salle de test après 57 heures, 38 minutes et des poussières de seconde passées non stop sur Cybermorph! Et ce n'était que sa première partie... Depuis, il ne parle plus, il blaste, il rase-motte, il EST le Jaguar. Stwiiinnnng! C'est à peu près le son émis par Niiico alors qu'il lançait son deux mille trois cent septième sort "freeze" dans Secret of Mana (SNES)... Et si toutes les sauvegardes ont sauté sauf la sienne, c'est pas vraiment un simple petit coup du hasard. Braoooommm! C'est à peu près ce qui nous a crevé les tympans lorsque Sam a éclaté Switch dans Bomberman '94... Maintenant, je ne passe plus l'angle du couloir de la rédaction sans mon bouclier cybernétique. Un vrai bâton de dynamite, ce petit Sam! Craaac! C'est à peu près ce que l'on entendait sans cesse tandis que Spirit testait tous les nouveaux paddles de Noël... Outchhhh! C'est à peu près le râle poussé par Marc, écrasé par King Rasta Man sur le ring de Slam Masters... Respirez par la bouche, madame, on envoie le SAMU! Slurrrp! C'est à peu près le lèchement babinesque hilare de Ze Killer sur la dinde aux marrons (bien moins hilare que lui !)... L'avenir appartient à ceux qui se lèvent les daubes! Bashautdroitedroitebaaaas! C'est à peu près tout ce qui est sorti des tripes de Tchi alors qu'il mettait au point ses tips chéris... Insertyen! C'est du japonais, et à peu près ce que les satellites nous ont retransmis en direct du Japon alors que Banana San écumait les salles d'arcade de Tokyo... Pôôôômessss! C'est à peu près ce qui fit trembler les murs de la rédaction alors que Pascoualita relisait nos articles... (Pour les non-initiés aux joies de la maquette sur Macintosh, Pomme "S" est l'ordre qui permet de sauvegarder votre mag' préféré quand le serveur explose!) "...", c'est à coup sûr le "rien" notoire qui fuse depuis quelque temps de dessous la barbe de Wieklen... Il faut dire que notre nain chéri a chopé une bronchite plus aiguisée que sa hache en lisant votre courrier sous la neige! Quant à Max, votre serviteur, il n'a qu'un cri: "228iiiiiiiiiiiiii pages!" 228 pages pour vous faire le plus beau des cadeaux de Noël possible! Merci à tous d'être venus et au mois prochain!

MAX

CE NUMÉRO COMPORTE UN POSTER BROCHÉ AU CENTRE DU MAGAZINE

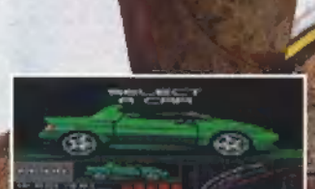
LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

NOUVEAU!

Un service vocal Spécial Tips
Voir pages 73 et 97

IL DOIT EXISTER UN
DE CONSTRUIRE SES
OU LE FLIPPER



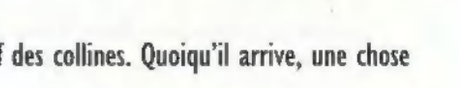
Ne serait-ce pas plus facile si quelqu'un vous fournissait tous les éléments pour que vous puissiez personnaliser vos propres jeux, du plus simple au plus difficile?

Avec "Lotus II R.E.C.S." (entre nous, ça veut dire "Race Environment Construction Set"), vous pourrez courir en face à face ou seul, dans la neige ou le long de courbes incroyables. La nuit. Dans le brouillard. Ou encore traverser le désert, tourner sur des circuits et dans des paysages futuristes. Sur des pistes courtes, ou des distances énormes.

Vous pourrez tester vos qualités de pilote au volant de bolides comme l'Elan, l'Elite ou la nouvelle Concept 2000, avec boîte de vitesses manuelle ou automatique.

Vous pourrez même choisir le nombre, le type des obstacles, et le relief des collines. Quoiqu'il arrive, une chose est sûre: au moment où vous franchirez la ligne d'arrivée, vous serez tellement à bout de souffle que vous aurez besoin d'un caisson à oxygène!

Et si vous aimez le flipper, oubliez les machines que vous connaissez



Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprisaes Ltd. Electronic Arts et Virtual Pinball sont des marques de Electronic Arts. Lotus II R.E.C.S. – ©1993 Gremlin Graphics Software Ltd. R.E.C.S. est une marque de Gremlin Graphics Software Ltd. Autorisation de licence accordée par Group Lotus Ltd.

Electronic Arts S.A., 12 rue du Chatea

MOYEN TRES SIMPLE PROPRES CIRCUITS DE SES REVES!

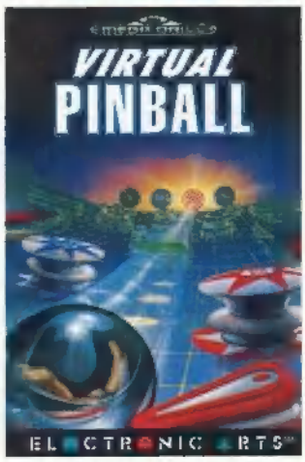
par coeur et sur le bout des doigts! Avec "Virtual Pinball™", vous pourrez jouer de mille manières.

Vous choisirez les graphismes de base du flipper. Ensuite, vous placerez les bandes, les cibles et autres bonus... tant que vous en voulez, et là où vous les voulez. Vous pourrez rajouter une musique et des effets sonores. Et même choisir le niveau d'action, de "simple" à "apocalyptique". Puis, pour montrer à quel point vous êtes bon, vous pourrez rajouter des billes multiples et des flippers partout!

Vous pourrez sauvegarder jusqu'à 8 parties à tout moment, et peaufiner les réglages de votre flipper, accéder au jeu à plusieurs niveaux et aux bonus spéciaux...

Vous pourrez même inviter vos amis avant de les ridiculiser avec des tonnes de parties gratuites. Et votre nom sera inscrit partout sur le flipper...

Lotus II R.E.C.S. et Virtual Pinball. Maintenant, vous êtes sur la bonne piste...



NIC ARTS™

d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

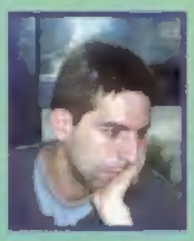
Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous recontrez des difficultiés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83.

TROMBINOSCOPE

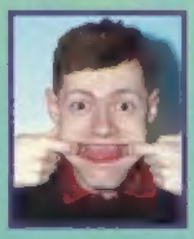
JMB
Rédacteur en chef
"Mon cadeau de Noël? Le premier Jaguar à avoir posé les pieds sur Terre. Je le tiens, je ne le lâche plus! Joyeux Noël à tous et... jouez bien!"

ISABELLE
Maquettiste
"Allons, allons, Christine, c'est pas impossible. Courage, croyons au miracle! Mais où est le vitriol?"

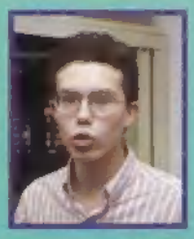
JEAN-LOUP
Réviseur
"Que pour chacun douces soient ces festivités, plus que jamais ne le furent, et nonobstant moins qu'elles ne le seront, dans une perspective non plus seulement... [NDLR: CUT!]



BANANA SAN
Correspondant au Japon
64 Bits mais 32 dents... Vous croyez avoir le top avec votre 3DO? Détrompez-vous, la 3DO 2 est en cours d'achèvement. Votre machine est dépassée! Joyeux Noël...

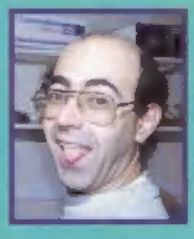


SWITCH
Journaliste
"J'vous souhaite un Noël 'chanmaille', en clair, de l'éclate totale avec Street Fighter II' sur MD et Secret of Mana sur SNES."

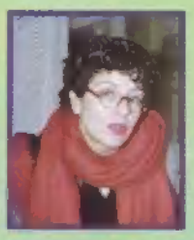


CHUCKY
Mr Tips n° 2
"Tchi m'a demandé d'être bref, alors je le suis: joyeux Noël à tous."

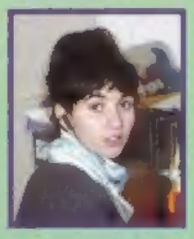
SPIRIT
Journaliste
"La photo? Sans commentaire! Pour Noël? Un Jaguar et Aladdin sur MD."



PASCALE
Secrétaire de rédaction
"Certains font des nœuds à leur mouchoir, moi je scalpe les pigistes lorsqu'ils ne me rendent pas leur texte à temps... Chacun son truc! Joyeux Noël quand même!"



ELIZABETH
La Schtroumpfette de la rédaction
"Bon natal y feliz ano novo a todos." Traduction? Désolé, mais il vous faudra apprendre le portugais... En tout cas, c'est sûrement plein de bonne choses!



ERIC
Photographe
"Strasbourg, la Nuit des Jeux Vidéo, des photos, des enregistrements, des Time Code... Je craaaque! Moi, pour Noël, je vais... dormir! Bonne sieste, pardon, fête, à tous!"

NIIICO
Journaliste
"Menu type de Noël: en entrée, une salade de Street Fighter II Turbo sauce nippone, suivie d'un gigot de Jaguar sauce au poivre et, en dessert, une bûche de Secret of Mana. Bon appétit."

PETER
Journaliste
"Le premier qui me dit que Sega arrête tout développement sur MCD n'est déjà plus de ce monde". [NDLR: Autant dire qu'il n'y a plus personne!]

TCHI
Mr Tips n° 1
"Le jeu a-t-il un sens sans tips? La question reste posée, mais, quoiqu'il en soit, Noël ne serait plus Noël sans Landstalker sur MD et Albert Odissey sur SFC."

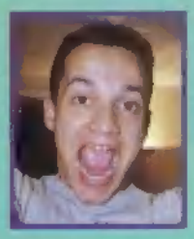
CHRISTINE
Responsable de la maquette
"228 pages à maquetter, ça c'est du Consoles+!" Christine ne sait pas encore que le Consoles+ de janvier fera 547 pages... Mais non, reviens, c'est une blague!

BRUNO
Maquettiste
"Des pages, des pages, oui mais des... Bon, j'arrête de délirer, hop! Et je fonce sur la prochaine couverture. Bonnes fêtes à tous!"

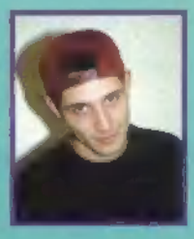
MAX
Rédacteur en chef adjoint
"Jaguar ou 3DO, 3DO ou Jaguar... ou, peut-être... Cybermorph, oui, mais non, pas que Cybermorph! Jaguar et, oui, peut-être, une 3DO aussi... Oui, c'est ça, les deux, Jaguar et 3DO! Sam, Spy, Niiico! J'ai trouvé! Je sais ce que vous DEVEZ m'offrir à Noël!"

SAM
Journaliste
"Pour un Noël inoubliable, il faut de longues aventures, c'est pourquoi je vous conseille Secret of Mana sur SNES, Zelda sur GB, et Landstalker sur MD."

MARC
Journaliste
"WOAH, j'aime bien Noël, mais quand il neige, c'est pas cool du tout. Alors faites comme moi, partez en Thaïlande chaque hiver et n'oubliez pas votre console. Les pieds dans l'eau, un pad dans la main, ça c'est le rêve!"



SPY
Journaliste
"J'aime pas noël, j'ai plus d'brouzoufs et y fait froid. Donc, je reste au chaud pour me refaire Secret Of Mana, parce que, j'vous l'donne en mille, ma sauvegarde à sauté."



JE SUIS IMMORTEL

ACCOLADE

Mega Advanced Gaming-91%

Sega Pro-92%

A Bitmap Brothers game

GODS

DEVIENS UN DIEU SUR

1991-1992, 1993 The Bitmap Brothers Gods is a trademark of The Bitmap Brothers. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd Licensed by Accolade Inc.

TOP FLOP

SECRET OF MANA

SQUARESOFT - SNES

Ce soft n'a aucun mal à concurrencer l'inénarrable Zelda 3 sur SNIN. Et pour cause, ses qualités graphiques et ses couleurs en font l'un des plus beaux jeux d'aventures sur SNES. Et n'allez pas croire qu'il est moins intéressant qu'il n'est beau. La quête est immense, la gestion des personnages des plus intéressantes, et votre évolution sans cesse relancée. Et attendez de savoir la meilleure... Secret of Mana est le seul jeu d'aventures qui vous permettra de jouer à trois de concert! Jamais Squaresoft n'avait été aussi loin.

95%

ZOOL

GREMLIN - AMIGA CD 32

Zool sur AMIGA CD 32 n'est pas un mauvais soft en soi. Le problème, c'est qu'il n'exploite pas les capacités de son support. L'animation du sprite est tellement rapide que le contrôle du personnage en devient complètement aléatoire. De plus, les trop nombreuses couleurs et le manque de relief du décor font que l'on n'arrive pas à différencier ce qui est dangereux (le sprite d'un ennemi, par exemple) de ce qui ne l'est pas (un simple élément décoratif). Dommage, Zool est un personnage accrocheur... Il faudra se reporter sur d'autres consoles.

80%

BOMBERMAN '94

HUDSON SOFT - PCE

Noël arrive, et, avec lui, Bomberman '94. Les décors sont encore plus somptueux que ceux que vous aviez pu apprécier dans les deux autres versions. Les options sont aussi plus nombreuses, et de multiples nouveautés font de ce soft l'un des meilleurs investissements du moment sur PCE. Préparez les joysticks, le quintupleur, enfermez père et mère dans le placard et plongez dans cette folle "bombing party", vous ne risquez pas d'être déçu.

96%

ROBOCOP VS TERMINATOR

VIRGIN - MD

Vous aimez tirer sur tout ce qui bouge avec une rage sanguinaire? Ce jeu est celui qu'il vous faut. Vous avancez, vous changez d'arme, vous tirez, et vous explosez les ennemis dans des gerbes de sang mémorables. Ce style de soft a ses fanatiques, mais encore faut-il que la cartouche soit de qualité. Ce n'est pas le cas ici. L'action est répétitive, la réflexion inexistante et la réalisation moyenne... Beurk!

76%

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ELECTRONIC ARTS - MD

Décidément, les jeux où l'on peut jouer à plusieurs sont à l'honneur. FIFA ne faillit pas à cette règle, puisque vous allez pouvoir jouer à quatre simultanément. Têtes plongées, retournés, amortis, talonnades... Tous les plus beaux mouvements sont ici retranscrits avec un réalisme rare. Il y a un grand nombre d'options au menu, et seule la maniabilité peut être gênante dans les débuts. Amateurs de foot, FIFA vous ouvre de nouveaux espaces de jeu.

93%

DUNGEON EXPLORER

HUDSON SOFT - PCE CD- ROM

Les défenseurs du CD-Rom de la PCE pourront toujours faire valoir le fait que l'on peut jouer à cinq simultanément... mais c'est bien le seul point positif. Ce n'est pas que l'aventure soit trop courte ou que les phases de dessins animés intermédiaires soient médiocres. C'est juste que le principe est en tout point "pompé" sur Gauntlet et que la réalisation du jeu est bien médiocre. Figurez-vous que même la musique est douteuse alors que nous sommes sur un support CD. La "te-hon"! La PCE nous avait habitués à mieux.

75%

Action, aventure: Basé sur la superproduction avec Sylvester Stallone, un jeu bourré de terroristes armés jusqu'aux dents, de chutes de pierres et d'avalanches mortelles qui vous rendront la vie impossible.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02
2,19 F/minute

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Cliffhanger video game © 1993 Sony Electronic Publishing Ltd. CLIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company under authorisation. All rights reserved. Megadrive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

Speedy Gonzales

ARRIBA ARRIBA!

SUNSOFT®

ARRIBA RIBA RIBA

La souris la plus rapide du Mexique parcourt six pays exotiques à un train d'enfer pour sauver ses amis kidnappés par le méchant roi Grosrat...
Heureusement, Speedy a des amis bien placés et plus d'un tour dans son sombréro : du fromage pour les vitamines, des ressorts pour rebondir, un turbo puissant et... beaucoup d'humour !

- ★ ***6 mondes fabuleux : Mexico, le désert de Sable, l'île aux fromages...***
- ★ ***un "niveau de chef" pour accéder au monde supérieur***
- ★ ***des obstacles casse-têtes : des blocs fondants, des paysages qui s'effondrent...***
- ★ ***et plein d'astuces pour être rapide, très rapide !!!***

Nintendo ®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo © SUNSOFT

APPELLE VITE AU :
36-68 68 77
(2.19 Frs une minute)
JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)
JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

CYBERMORPH

Ils arrivent! Les 64 bits du Jaguar, la console la plus "musclée" de toute la galaxie, viennent de débarquer sur notre planète chérie. Dès lors, grandes questions: faut-il craquer pour la nouvelle console d'Atari à Noël? Ecrasera-t-elle la déjà fabuleuse 3DO?

Pour cette méga-preview de Cybermorph, le premier titre disponible sur Jaguar (par souci d'honnêteté, nous n'avons pas voulu noter cette cartouche puisque le jeu fourni à l'ensemble de la presse n'était achevé qu'à 90%...), tous les journalistes de Consoles+ ont mis la main à la manette. Test/preview du jeu, comparatifs Jaguar contre 3DO, SNIN, MD ou Neo Geo, l'avenir du Mega CD et de l'Amiga CD 32, le point, en direct du japon, sur la Playstation de Sony... Dès Noël, préparez l'année 1994!

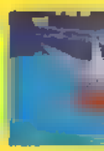
CYBERMORPH, LE JEU!

La guerre fait rage entre votre planète et les systèmes solaires voisins. La raison? Vous possédez une technologie de pointe en matière d'équipements spatiaux et vous vous doutez bien que cela intéresse des peuples moins avancés que vôtre. Conséquences? Votre planète a été détruite et les habitants capturés. Il ne vous reste plus qu'à sauter aux commandes de votre avion de combat pour partir à leur recherche. Toutefois, un problème se pose. Vos compagnons ont été disséminés sur près de cinquante planètes différentes et il vous faudra les parcourir une à une pour les récupérer tous. Dans la pratique, vos compagnons sont symbolisés par des polygones jaunes qui sont dissimulés aux quatre coins de la planÈte. Certains sont à l'air libre, donc facilement détectables grâce aux radars, mais d'autres sont cachés au sein de constructions métalliques, ou de supports antivibrations et vous ne pouvez alors les repérer. Votre vaisseau bénéficie pour sa part d'un système de morphing très perfectionné qui vous permettra de vous adapter aux reliefs et à l'environnement de vol. Il est équipé de six types d'arme très avancés, malheureusement en quantité limitée... Les meilleures choses ont un prix.

Le système de téléportation qui vous mène d'une planète à une autre est très sophistiqué. A propos de planète, il faudra en parcourir cinquante afin de récupérer tous vos compagnons prisonniers.

Les cases en bas de votre écran affichent les armes que vous avez en votre possession. Une petite pression sur la touche <Option> du pad, et vous passez de l'une à l'autre.

Les pastilles jaunes et rouges qui se trouvent face à vous contiennent soit de nouvelles armes, soit un tir plus rapide, soit encore une recharge d'énergie, symbolisée par la barre jaune en bas à gauche.



PREVIEWS

LA PREMIERE PREVIEW SUR JAGUAR

Votre radar (en haut à droite) vous indique qu'un essaim de vaisseaux ennemis est très, très proche. Regardez donc sur votre droite...

Les X-Wing ne sont pas la propriété exclusive des jeux PC, la preuve. A propos de jeux sur PC, le Jaguar est sans conteste capable de faire mieux!

AVIS oui!

MAX

CYBERMORPH... est sans doute le premier jeu qui offre au joueur une telle liberté de mouvement. Même si le combat est un peu répétitif, il est difficile de ne pas prendre plaisir à explorer toutes les planètes de cette partie. C'est superbe.

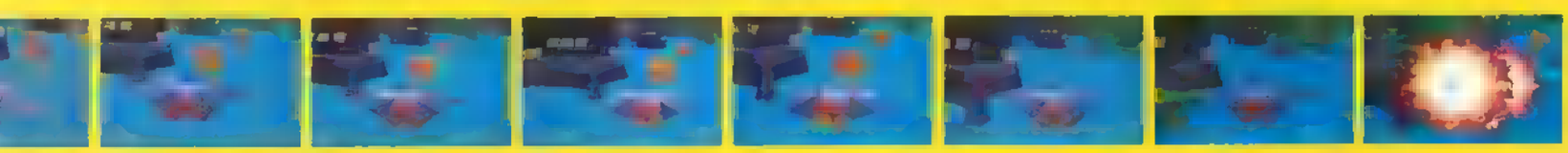
LE JAGUAR... Difficile d'affirmer que les éditeurs vont faire confiance au Jaguar et developper rapidement des jeux haut de gamme. Mais si c'est le cas, si, dans les mois prochains, on voit arriver tous les softs annoncés et que fun et 3D sont au rendez-vous, sûr que j'investis dans la bête. Vraiment, cette année 1994 va commencer très fort, je le sens!

JAGUAR OU 3DO?

CRASH'N BURN VS CYBERMORPH

La 3DO est certainement l'un des concurrents les plus sérieux du Jaguar. Son processeur est de 32 bits, mais le CD y est incorporé dès l'achat (alors qu'il vous faudra attendre encore un peu pour le CD du Jaguar!). La différence de prix est colossale entre ces deux bécanes: l'un, le Jaguar, sera commercialisé aux alentours de 2 000 francs, alors que l'autre, la 3DO, vous coûtera près de 6 000 francs. Au niveau des jeux, nous restons dans le domaine du raisonnable pour les deux consoles (environ 400 francs).

Mais revenons à nos moutons... Le combat entre Crash'n Burn et Cybermorph est des plus intéressants: il est tout d'abord important de signaler que les deux jeux n'exploitent qu'une petite partie des capacités de leur machine respective, ce qui laisse présager pour la suite des jeux d'un très, très bon niveau. Cras'n Burn nous offre une 3D précalculée mappée (on appose sur la 3D de la texture!) qui crée un effet visuel excellent. Mais le problème de la précalculée, c'est qu'il faut suivre un chemin préétabli: la liberté est bien moindre que dans une 3D calculée en temps réel. La maniabilité connaît également quelques problèmes sur Crash'n Burn (à cause de la précalculée), ce qui n'est absolument pas le cas sur Cybermorph (grâce au temps réel!). Toutefois, nombreux sont ceux, ici, qui pensent que Crash'n Burn est plus fun que son concurrent... Entre les deux, notre cœur balance! Si le même nombre de jeux est développé sur l'une et l'autre de ces deux consoles, le Jaguar devrait dominer grâce à son prix trois fois moindre.



CYBERMORPH, LA RÉALISATION

TECHNIQUE DE MORPHING?

Le titre du jeu n'a pas été choisi à la légère. En effet, votre vaisseau se transforme en fonction de l'action qu'il effectue, qu'il ralentisse, qu'il accélère, ou qu'il utilise telle ou telle arme. Pour vous donner une idée plus précise du résultat, rappelez-vous le clip de Michael Jakcson, "Black and White", ou encore certains effets spéciaux de Terminator 2. Il est vrai que, dans le jeu lui-même, nous n'assistons pas à de telles modifications, mais le titre comme l'apparition et la disparition de la tête de la jeune femme qui vous donne des conseils font l'objet de transformations étonnantes.

La jeune femme, en haut à gauche de votre écran, vous glisse quelques commentaires dans un anglais châtié. Son apparition bénéficie du procédé de morphing, lequel permet une transformation très fluide du visage.

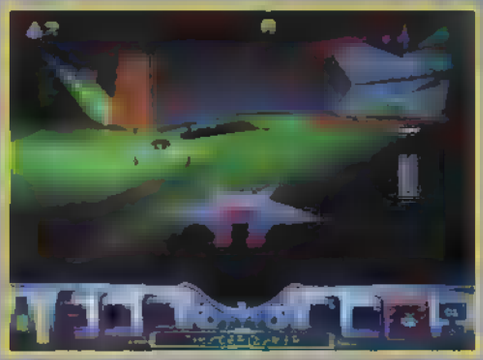
3D CALCULÉE EN TEMPS RÉEL?

A la différence d'un Silpheed, Cybermorph vous propose une vue en 3D calculée en temps réel. Souvenez-vous: dans Silpheed, vous étiez contraint de vous déplacer dans un environnement préétabli, précalculé. Cela signifie que vous étiez limité dans un espace où tout était à l'avance défini. Pour conceptualiser ce principe, imaginez un couloir fictif dans lequel votre vaisseau se déplace et mettez-y autour des images en 3D. Ces images défileront automatiquement au moment où le vaisseau passera sur un point précis, mais le joueur ne pourra aller s'y promener: il reste prisonnier du couloir. C'est ce que l'on appelle de la 3D précalculée. Pour Cybermorph, la technique est tout autre. Ici, pas de couloir, vous avancez dans n'importe quelle direction et les décors qui se présentent à vous se forment automatiquement en fonction de la place que vous occupez par rapport à ceux-ci. Vous admettrez que la liberté de mouvement dont vous bénéficiez ici est sans commune mesure avec le "couloir" à la Silpheed

La 3D calculée en temps réel fait s'adapter les décors en fonction de votre position. Tout est calculé très rapidement et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.

LES OMBRAGES DE GOURAUD?

Cette technique de programmation permet à n'importe quel objet en 3D de bénéficier d'un rendu de relief saisissant. C'est généralement une technique qui nécessite un temps de calcul très important, mais, grâce au processeur 64 bits, ces calculs se font sans aucun ralentissement.



Admirez le rendu des reliefs dû aux ombrages de Gouraud. Les effets d'ombres et de lumières donnent un réalisme saisissant à ces reliefs.

SI VOUS VOYEZ UN HERISSON PLANER, NE VOUS INQUIETEZ PAS, C'EST QU'IL EST SOUS L'EFFET DE LA 3D.

SONIC CD SUR

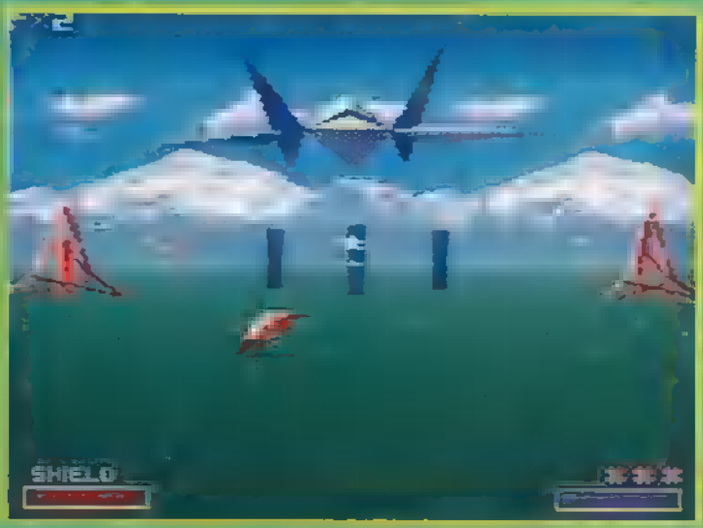
[MEGADRIVE + MEGA CD]

LA CLAQUE INTERACTIVE

JAGUAR CONTRE SUPER NINTENDO

STARWING (SNIN) VS CYBERMORPH

3D Vs 3D... Le match s'imposait. Bien entendu, techniquement, Cybermorph est bien plus impressionnant. Mais n'oublions pas que la SNIN n'est qu'un support 16 bits: si l'on tient compte de ses moindres capacités, Starwing fait beaucoup mieux que Cybermorph.
Tout cela pour dire: "C'est bien beau de disposer de capacités techniques ahurissantes, encore faut-il les exploiter ■ mieux possible, voire les 'dépasser', comme le fait si bien Starwing!" En conclusion, la SNIN tiendra la route tant que le Jaguar ne profitera pas d'une ludothèque conséquente, composée de jeux aussi "fun" que performants.



BIENTOT SUR VOTRE 64 BITS!

D'ici à la fin 94, vous pourrez vous délecter d'une bonne dizaine de jeux sur ce support. Parmi ceux-ci, notons l'adaptation du célèbre titre d'arcade, RAIDEN, qui sera certainement remodulé. On pourra aussi trouver un autre shoot-them-up, du nom de CRESHENT GALAXY, où la possibilité vous sera offerte de jouer à deux simultanément. Le célèbre DINOLYMPICS verra également le jour avec des décors de fond impressionnants de réalisme. En simulation automobile, Virtua Racing n'aura plus qu'à bien se tenir car CHECKERED FLAG II arrive à cent à l'heure. Nos amis les TINY TOONS sortent également des studios de la Warner pour debouler dans un jeu de plates-formes utilisant les décors originaux du dessin animé. Dans la série des jeux de combat, KASUMI NINJA vous propose de véritables décors et des guerriers utilisant près de 91 mouvements différents. Cerise sur le gâteau, ALIENS VS PREDATOR montre le bout de ses crocs et, au vu des premières images du soft... ÇA VA DE-ME-NA-GER!

Aliens Vs Predator: vous errez dans les couloirs glauques d'une station orbitale où aliens et Predators ont élu domicile. Admirez le placage de structure des surfaces.

Checkered Flag II nous offre une étonnante 3D calculée en temps réel. Virtua Racing serait-il dépassé?

Creshent Galaxy démontre à quel point le Jaguar domine toutes les consoles concurrentes en matière d'animation.

AVIS oui!

SPY

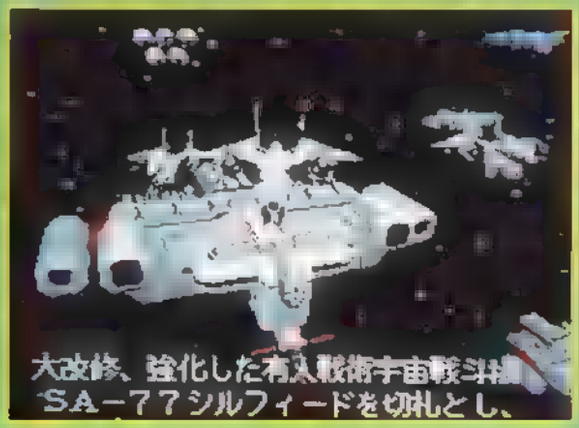
CYBERMORPH... Au bout du compte, ce jeu est étonnant. Fini les Starwing ou autres Silpheed, ■ vitesse supérieure est passée. Les décors, quoiqu'un peu vides, bénéficient d'une réalisation technique époustouflante et votre progression ne souffre d'absolument aucun ralentissement. En ce qui concerne la maniabilité, je n'avais encore jamais ressenti une telle impression de liberté: vous avancez, reculez, partez où bon vous semble avec une réponse du pad immédiate. Et quand on pense que les programmeurs n'exploitent pas à fond les capacités de la bécane (ils n'ont pas encore eu le temps de se faire les dents!), on peut attendre beaucoup des jeux à venir.
LE JAGUAR... Je vous le dis comme je le pense: "Je m'achète un Jaguar dès que possible." Mais attention! je suis du genre fanatique ■ je n'hésite pas à investir dans tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la valeur sûre. Dans un louable effort de modération, je dirai tout de même qu'il faut attendre encore un peu pour vérifier que les éditeurs suivent ce constructeur (ce qui, vu les capacités et ■ facilité de programmation de ■ bécane, semble très probable!). Mais nous ne sommes encore sûrs de rien. "Wait and see!"

Image manquante

L'AVENIR DU MEGA CD

D'après Banana San, Sega Japon aurait décidé de mettre un terme au développement de jeux sur Mega CD dès cette fin d'année. Tous les projets en cours seraient interrompus au profit de la future 32 bits de Sega! Une catastrophe pour ceux qui possèdent cette console ou comptent l'acheter à Noël? Non, pas de panique! La réponse de Sega France est formelle. L'avenir du Mega CD n'est en rien menacé puisque la majorité des CD en préparation pour cette machine est actuellement développée par Sega of America, à San Francisco, ou par des éditeurs prestigieux qui, au vu des titres annoncés pour 1994, sont assurément très optimistes quant à l'avenir de cette console.

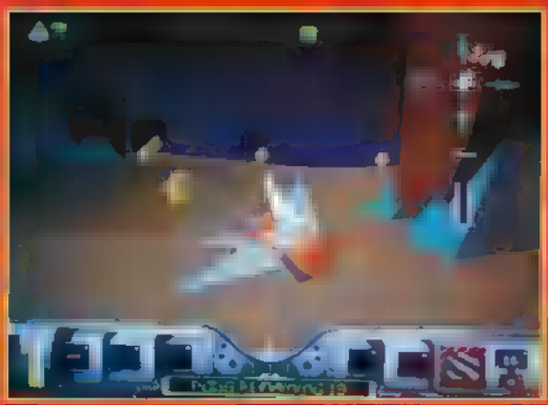
D'après Luc Bourcier, directeur Marketing Sega France, et Michel Bams, Responsable Communication Sega France, si le Japon lâche prise, c'est, d'une part, que les ventes de softs sur Mega CD ne représentent pas là-bas une part de marché importante et, d'autre part, que le groupe nippon préfère axer tous ses efforts sur la mise en place de nouvelles consoles 32 bits. Si c'en est fini pour le pays du Soleil-Levant (mais la rumeur n'est pas encore confirmée), un nouveau centre de création s'ouvrira très prochainement à Londres. Sega, c'est plus fort que les rumeurs!



JAGUAR CONTRE MEGA CD

SILPHEED (MCD) VS CYBERMORPH

Silpheed est ce qui se fait de mieux en matière de shoot-them-up sur MCD. Le problème, c'est qu'il n'innove que dans la mesure où de fantastiques images viennent défiler sous votre vaisseau. Sinon, il reste assez classique. Cybermoph, lui, est techniquement supérieur et, de plus, vous invite à une aventure bien plus intéressante. Fini les poum-poum-pan-pan, tout juste bons à mettre vos réflexes à rude épreuve. Ici, le combat est plus stratégique et beaucoup plus réfléchi dans la mesure où vous évoluez au cœur d'une "aire de jeu" infinie. De plus, puisque l'avenir du Mega CD semble relativement incertain (cf. encadré "L'avenir du Mega CD"), le Jaguar risque bien de l'emporter. Mais attention! la Megadrive reste dans la course. Tout comme la SNIN, elle est encore à ce jour très performante, compte tenu de la ludothèque dont elle dispose.



Ces polygones jaunes (communément appelés "pods") représentent vos compagnons. Jetez un œil en bas de l'écran et vous verrez qu'il ne vous en reste plus [illegible]

AVIS — *oui, mais...*

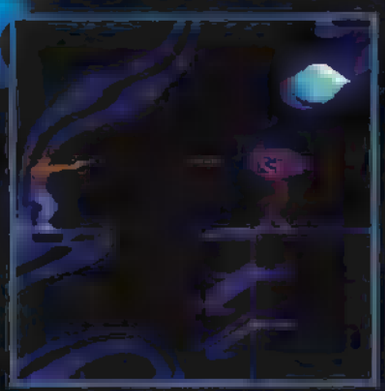
SAM

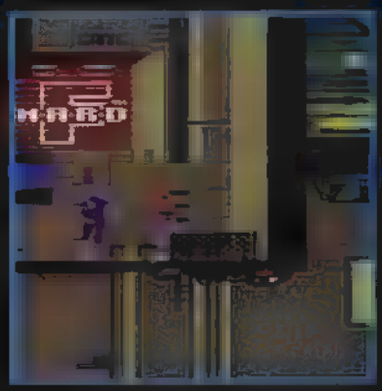
CYBERMORPH... est le premier jeu dispo sur Jaguar. Pour nous qui débarquons de nos petites consoles, c'est un soft qui, techniquement, est impressionnant. Mais attention! cher lecteur, ne vous méprenez pas, pour une console 64 bits, ça n'a rien d'extraordinaire. Et puis, le soft m'a un peu ennuyé: c'est toujours pareil. J'ai autrement pris mon pied en jouant à Starwing, plus fun et assez exceptionnel compte tenu des moindres capacités de la SNIN.

LE JAGUAR... Ah! vous devez être nombreux à l'attendre. Mais je vais être direct: je ne suis pas encore convaincu. Si je dois l'acheter, j'attendrai encore six mois, car je veux être sûr que les éditeurs vont suivre et nous concocter des softs sympa. Certes, le prix est attrayant. Mais ma réaction reste la même que pour une bécane aux normes 3DO. Ce qui compte, c'est d'avoir régulièrement, et à long terme, de bons jeux. Néanmois, le Jaguar est sans conteste la meilleure machine sur le marché si l'on en croit sa fiche technique. Qui vivra verra...

FLASHBACK

Un jeu qui connaît un gros succès. Graphismes rotoscopés et 16 mega qui vous garantiront le meilleur de ce qui se fait dans le domaine de l'animation.





Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*2,19F/minute

MAINTENTANT DISPONIBLE SUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 16mega

Vous bénéficiez de six vues extérieures et intérieures différentes. Le contrôle n'est pas aisé, mais quel spectacle!

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

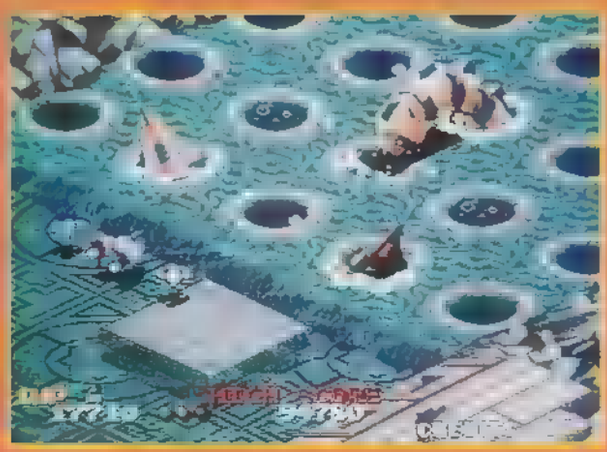
CYBERMORPH... Imaginez un instant que vous survolez le désert, ou bien un paysage montagneux, en rase-mottes. Imaginez ensuite que le soleil brille là-haut, tout là-haut, dans le ciel. Selon votre progression, il y a des zones d'ombre et des zones éclairées...
Maintenant, ouvrez les yeux: vous êtes dans Cybermorph, le premier jeu sur Jaguar. Tout est calculé en temps réel: ombres, déplacement des engins ennemis, forme de votre vaisseau, laquelle varie au rythme de vos actions et selon votre vitesse... Cybermorph va en faire rêver plus d'un.
JAGUAR... Si votre Consoles+ sent le fauve ce mois-ci, ne vous étonnez pas: toute la rédaction est tombée sous les coups de griffe du Jaguar, première console 64 bits disponible en France, pour la petite somme de 1 800 francs environ. Il va falloir que la concurrence s'accroche sec. Le microprocesseur de la bête est épaulé par une multitude de processeurs, chacun ayant sa propre fonction: ombrages, mapping, son, rotations, zooms, déformations... bref, le Jaguar est une console à rugir de plaisir. En attendant de nouveaux softs, bien sûr!

La morphologie de votre vaisseau change en fonction des armes que vous utilisez et de votre vitesse.

JAGUAR CONTRE NEO GEO

VIEW POINT (NEO GEO) VS CYBERMORPH

S'il y a bien un shoot-them-up que l'on doive posséder sur Neo Geo, c'est sans conteste View Point. Le jeu est des plus ardus. La 3D y est très bien exploitée et la stratégie bien développée. Mais, encore une fois, Cybermorph sort de la comparaison avec une bonne longueur d'avance. Son excellente prise en main et sa liberté de mouvement totale ouvrent une dimension nouvelle à l'univers des shoot-them-up. View Point, quoique très original, se révèle ainsi dépassé. Pour Noël, n'achetez une Neo Geo que si vous êtes un fan de jeux de baston. Sinon, et compte tenu du prix de cette console et, surtout, de celui des jeux, le Jaguar risque bien d'avoir votre préférence.



Attention, votre meilleur copain sera littéralement vert de jalousie quand vous lui montrerez votre nouveau Fox.

Performance 1. I.T.S. Concept avec double variateur *Une transmission intégrée qui vous assure accélération, performance (y compris dans les côtes). Et grâce à la courroie, plus de chaîne qui tâche (et qui fâche).*

Performance 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Tenue de route, confort, parce que rien ne sert de courir si on arrive mal en point.*

Performance 3. Moteur 3,5 CV refroidi par turbine *Plus de surchauffe. On peut avoir beaucoup de tempérament et garder son sang-froid.*

Performance 4. Freinage *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless... Tout ça mérite qu'on s'y arrête.*

Performance 5. Graissage séparé* et démarreur électrique* *(* Uniquement sur Fox L). Après les émotions, un peu de repos. Vous n'avez plus à pousser ni à kicker (démarreur électrique). Vous pouvez vous arrêter dans la première station venue (graissage séparé).*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

PEUGEOT

Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 990 F TTC. 2e rétroviseur en option.

EN DIRECT DU JAPON, LA PLAYSTATION DE SONY...

SONY FONCE PRUDEMMENT!

Alors que le produit est fini et que Sony se lance dans une grande opération de séduction à l'égard des éditeurs, il semble que les grands pontes aient décidé d'adopter une stratégie prudente. Ce qui apparaît importer le plus à Sony, c'est de ne pas laisser le champ libre à Nintendo. Le succès de la PSX est encore incertain, et plutôt que de mettre tous ses œufs dans le panier PSX, Sony aurait décidé de travailler d'arrache-pied sur le projet d'un concurrent: Sega. Les équipes de développement de Sony travailleraient donc à la fois sur la PSX et sur le projet Saturn. D'ailleurs, des ingénieurs de Sega m'ont confié que les démos réalisées par Sony sur Playstation étaient bien meilleures que celles conçues par Sega en interne! En cas d'échec commercial de la PSX, Sony mettrait tout son poids dans la balance pour soutenir [redacted] projet Sega, face à Nintendo, avec qui la guerre semble déclarée, ou face à des projets non japonais, comme la 3DO. En outre, [redacted] développement d'un jeu CD, s'il est conçu comme tel dès le début, peut facilement être converti de la PSX à [redacted] Saturn.

Spaceship Warlock devrait être un des premiers jeux disponibles sur la Playstation.

MEILLEURE QUE LA 3DO?

Les informations sur les caractéristiques techniques commencent à filtrer avec plus de détails. La PSX serait une console multimédia qui ne posséderait pas de port cartouche, mais uniquement un lecteur de CD-Rom. Pour la sauvegarde des jeux d'aventures [redacted] des scores, une RAM Card permettrait de conserver des données. Le processeur serait un [redacted] bits RISC et la palette graphique offrirait plus de 16,7 millions de couleurs (24 bits). En ce qui concerne l'animation, le custom chip 3DGE (3D Graphic Engine) serait capable d'animer plus de 360 000 polygones simultanément (les jeux d'arcade actuels dépassent rarement les 300 000 polygones). Il gérerait plus de 14 millions de sprites, c'est-à-dire que, concrètement, les programmeurs auraient accès à un nombre illimité de sprites (comme pour le Jaguar)! Le processeur sonore (EDPSM) échantillonnerait le son à une fréquence de 44,1 MHz, c'est-à-dire [redacted] fréquence d'un CD audio! Elle posséderait plus de mémoire que la 3DO, avec cinq méga de RAM.

Cette course de voitures fait partie d'une démo réalisée par Sony pour son projet PSX. Comme quasiment toutes les machines 32 bits actuelles, on a droit à un placage de texture sur la route et les murs des maisons.

LA FICHE TECHNIQUE

Processeur	32 bits RISC
Support	CD-Rom uniquement, RAM Card pour les sauvegardes
Graphismes	16,7 millions de couleurs simultanées
Animation	360 000 polygones simultanément, 80 Mips, sprites illimités
RAM	5 Mo
Son	Stéréo EDPSM 44.7 MHz
Prix/Dispo	2 500 F environ. Décembre 94

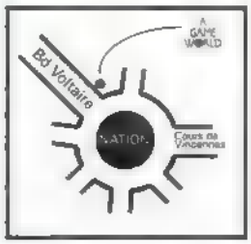
UN NOUVEAU CONCURRENT EN LICE!

A Tokyo, on parle de plus en plus de la Playstation (PSX) en ce moment. Les kits de développement surgissent un peu partout chez les éditeurs, et Sony a carrément lancé un programme national de recrutement pour se doter d'une force de programmation capable de pondre suffisamment de petits chefs-d'œuvre avant son lancement. Pour avoir une chance de succès face à la Saturn de Sega, la Tetsujin de NEC, ou encore la future Reality de Nintendo, il va falloir se doter d'un bibliothèque de logiciels performants et en nombre suffisant. Toutes ces machines sont en effet extrêmement puissantes. Mais ce sont les softs qui feront la différence, et qui permettront à ces divers constructeurs de prendre ou non la tête du peloton!

Sony frappera peut-être fort... Mais le Jaguar, ici avec Cybermorph, a l'avantage d'être déjà (ou presque) disponible!

SUCCURSALE EXCLUSIVE DU PERE NOEL

A GAME WORLD



267 bd Voltaire
75011 PARIS
Tél: 16 (1) 43 70 35 11
Fax: 16 (1) 43 70 32 66
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H
Et les dimanches de décembre de 14h30-19H

Avec votre carte de fidélité gratuite:
-10% -20% -30%
de réduction sur tous les jeux neufs!
Pour chaque achat jouez à notre jack-pot et gagnez la même valeur en bon d'achat

LOCATION
25 F / JOUR
40 F / 2 JOURS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2		569
ALIEN 3	91%	350
ART OF FIGHTING SPECIAL		589
BASTARD		589
CYBORG 009		589
DRAGON BALL Z 2	90%	449
DRAGON BALL Z 3		620
FATAL FURY 2		599
FINAL FIGHT 2		199
LETHAL ENFORCER		589
MACROSS (COUNTRY...)		589
RANMA 1/2 3		589
R-TYPE 3		589
SF II TURBO	94%	489
SOLTICE 2		589
STARFOX		300
SUPER STARWARS		390
THE SECRET OF MANA	94%	445
ULTIMA 6		495
UNDERCOVER COP		589
VOLLEY BALL 2		425
WORLD HEROES		490
WORLD SOCCER (ERIC CANTONA)		350

SUPER NES

ALADDIN		525
ART OF FIGHTING		525
BOMBERMAN + MULTI	93%	570
BUBSY	90%	450
COOL SPOT	93%	495
DAFFY DUCK		449
FLASH BACK		525
GENGHIS KHAN		495
GOOF TROOP (DINGO)		495
JURASSIC PARK	90%	490
LA LÉGENDE DE L'ÉPÉE SACREE	94%	495
LAST ACTION HERO		495
LOCK ON (SUPER AIR DIVER)		490
MARIO ALL STAR	94%	450
MORTAL KOMBAT	92%	450
MR NUTZ		449
PINK PANTHER		495
ROCK N' ROLL RACING		480
RUN SABER	87%	470
SUPER SHANGAI II	86%	450
THE EMPIRE STRIKES BACK		550
THE 7TH SAGA		525
ZOMBIES ATE MY ...	90%	470

ACCESSOIRES

POINTEUR LASER (T2)	695
SUPER NES AMÉRICAINE	995
SUPER NES + INFRAROUGE	1065
SUPER NES + MORTAL KOMBAT	1395
X TERMINATOR (ACTION REPLAY)	300
JOYSTICK INFRAROUGE (SNES/SFC)	199
JOYS. PROGRAMMABLE (SF2T/DBZ2)	199
QUADRUPLEUR 4 JOUEURS	285
ADAPTATEUR SUPER FX 50/60 Hz	149
SUPER TURBO CONTROL PAD	149
SUPER JOYPAD DYNA 1	99
CABLE PÉRITEL (TOUTES CONSOLES)	90
RALLONGE JOYPAD (2,1 m)	39

OCCASIONS
+ DE 100 TITRES ENTRE 99F ET 249F
REPRISE DE VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX

NEO GEO

ART OF FIGHTING	TEL
SAMOURAI SHOWDOWN	TEL
WORLD HEROES 2	TEL

MEGADRIVE

MEGADRIVE + SONIC + SF2'		1140
ALADDIN	97%	449
FLASHBACK	94%	395
JURASSIC PARK	90%	395
ROCKET KNIGHT	95%	395
STREET FIGHTER 2 '	95%	549

JAGUAR 1790 F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire respectif.

BON DE COMMANDE

Nom: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
.....
CP: .....
Ville: .....
Tél: .....

Qté	Titre	Prix
	Frais de port	30F
	je paye au facteur +35F →	
	Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécéssitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo.

C-27

Tél: 43 71 27 11

LE MONDE DE LA PERFECTION
NEO GEO
Gi
GUILLEMOT
INTERNATIONAL
Distributeur exclusif
Guillemot International
BP2
56200 La Gacilly
NEO • GEO
Déchaîne-toi !
FATAL FURY
SPECIAL

BLANC MUSIQUE
6, rue Stéphanopoli
20000 AJACCIO
Tél : 95 21 07 62

SPRIGAN
48, rue Henry
Pointcarré
54000 NANCY
Tél 88 32 58 06

LOCATION DE JEUX
ESPACE VIDEO
8, avenue Anatole France
94600 Choisy le Roi

32, rue de Bondy
93600 Aulnay sous Bois

68, avenue de la République
75004 Paris

SUB-ESPACE
13 Rue BERANGER
76000 LE HAVRE
Tel : 35 42 23 14

TRUST
- 29, rue Aux Juifs
- Centre Co. St SEVER
76100 ROUEN
Tél : 35 63 89 09

GAME OVER
19, rue St Julien
49100 ANGERS
Tél : 41 87 93 31

12, rue JJ Rousseau
44000 NANTES
Tél : 40 69 26 97

VIDEO GAMES
ESPACE WERY
67, rue des Grandes Arcades
67000 STRASBOURG
Tél : 88 21 04 64

ESPACE 3
VENTE PAR CORRESPONDANCE
au 20 87 69 55
RUE DE LA VOYETTE-CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN

Magasins :

PARIS 12è :	2 rue Théophile Roussel	Tel : 43 45 93 82
LILLE :	4 rue Faidherbe	Tel : 20 55 67 43
	44 rue de Béthune	Tel : 20 57 84 82
DOUAI :	39 rue Saint-Jacques	Tel : 27 97 07 71
STRASBOURG :	6 rue de Noyer	Tel : 88 22 23 21

Et, tous les renseignements sur 3615 ESPACE 3

N° 15 Centre Commercial V2
Niveau Haut (A côté Pizza Pai)
59658 VILLENEUVE D'ASCQ
Tél : 20 47 44 23

+ 250 JEUX NEO GEO
DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS
RACHAT ECHANGE DE TOUS VOS JEUX

17, rue des Ecoles, 75 005 PARIS
Tél : 36 685 686

Video Game Land
Le spécialiste des jeux vidéo.
1373 ch. de Wavre
1160 BRUXELLES
Tél : 02/675.54.64.

STOCK GAMES
44, rue de Maltes
75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 44 41

Egalement disponible dans toutes les fnac

Image manquante

ACHINE SHOW ADE DE TOKYO

LE JAPON EN DIRECT

LA POUPÉE SONIC OU LES PANTOUFLES DE MARIO?!

Les jeux d'adresse qui récompensent les tentatives heureuses du joueur par une poupée-marionnette ont connu un véritable boom au Japon en 1993. C'est un marché florissant, qui trouve surtout ses adeptes auprès de la clientèle féminine. Mais les recettes, qui battaient des records il y a quelques mois, affichent une légère baisse. Les grands constructeurs soignent désormais davantage la qualité de leurs lots, et les utilisent pour renforcer leur image de marque et accroître les ventes de leurs titres phares. Dorénavant, les poupées Sonic, Chen Li ou Mario sont à l'honneur. A la trappe, les lapins en peluche anonymes ou les affreux petits "schmilblicks" qui ne ressemblent à rien...

Little Kiss est le nom de la machine de Capcom qui permet de gagner des poupées SF II à un jeu d'adresse.

Nintendo n'est pas en reste avec toute une série de poupées issues de la saga des Mario Bros.

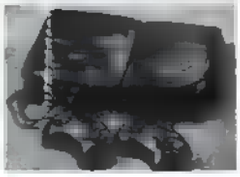
Dans certains jeux, on peut même gagner comme lot les pantoufles de Mario!

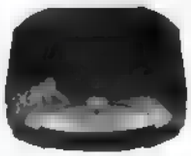
Les jeux d'arcade pour enfants à l'effigie des héros-vedettes des deux marques fleurissent! Ils contribuent à rendre ces derniers encore plus populaires auprès des plus jeunes.

100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !

Spécial Noël

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar





C'est facile, appelle vite au :
36.68.10.39
Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

MERCOCOM 2,19 F une minute

NAMCO

Namco opère un réel retour en force grâce à une série de produits d'excellente qualité. Cet éditeur est généralement considéré comme l'un des fondateurs du marché des Coin-up avec, notamment, son succès galactique Pac-Man. A côté du sublissime Ridge Racer, présenté dans le dernier numéro de C+, Namco proposait un autre jeu absolument géant (Cyber Sled), ainsi qu'un jeu d'arcade classico-gonflant (NuMan Athletics).

CYBER SLED

La version de la borne 2 joueurs de Cyber Sled.

NAMCO

LE SCÉNARIO

Ce jeu est excellent, surtout à plusieurs joueurs! Le concept de base est assez simple: vous pilotez un tank futuriste à la Mad Max Cyber Punk lors d'une compétition violente où la pitié n'a pas droit de cité. Des espèces de labyrinthes composés d'une série de couloirs parsemés de bâtiments et d'obstacles divers représentent le terrain de vos exploits. Vous disposez en fait de plus de 90 000 m² de surface virtuelle à explorer! Le scénario est basique: c'est l'an 2000, et des pilotes de robots-tanks, les Cyber Sled, s'affrontent sous les objectifs des caméras de télé. Comme vous l'avez sans doute pressenti, vous n'êtes pas seul à vous promener dans le coin. Un concurrent rôde également, contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur. Vous n'allez pas avoir beaucoup de temps pour admirer le paysage!

Face à vous, une mauvaise rencontre: l'engin d'un de vos concurrents! Blaster ou être blasté, that is the question.

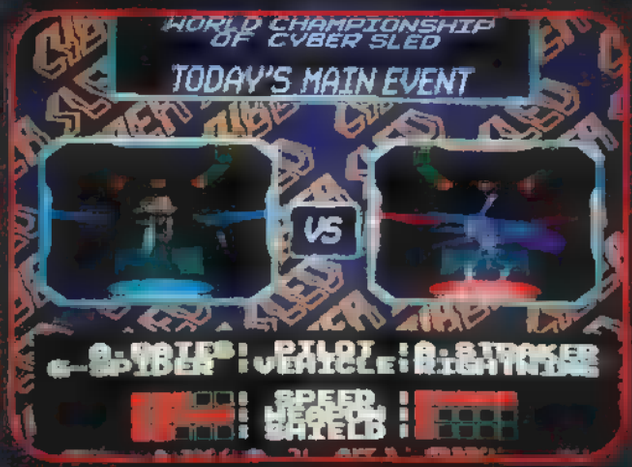
Les niveaux sont constitués de labyrinthes en réalité virtuelle dans lesquels vous affrontez les chars de l'ennemi.

Tout n'est pas bon à passer au canon. Vous pouvez élaborer une stratégie ou vous allier avec un autre joueur contre le reste des concurrents.

Deux ennemis ont été repérés par vos radars. Vos systèmes d'armement les ont lockés. Il ne tient plus qu'à votre pouce de les envoyer en enfer.

LA RÉALISATION

Pas le temps de regarder le paysage? Dommage, car la réalisation du jeu est excellente. La 3D surfaces pleines est aussi rapide que détaillée. Les couleurs choisies pour les engins tranchent bien sur celles, légèrement fluo, des décors. Grâce aux effets spéciaux, les zones de combat sont plus ou moins bien éclairées, ou bien encore nappées d'une brume fort gênante pour la visibilité du joueur, qui découvrira l'adversaire au dernier moment seulement. Votre radar sera alors votre seul atout. La mobilité de votre tank n'est pas gênée ou ralentie par l'animation 3D en temps réel. Vous pouvez aisément pivoter, tourner les talons devant une rencontre impromptue si vous ne vous sentez pas en forme... Les commandes sont simples. Deux poignées-joystick sont situées l'une à côté de l'autre. Chacune correspond à une chenille et comporte deux boutons: l'un pour le canon, l'autre pour les missiles. Cette maniabilité simplifiée est essentielle, car elle vous procure une mobilité vitale. Votre engin est équipé d'un champ de protection et d'un système d'armement offensif. Vous pourrez également visualiser le champ de force du Cyber Sled que vous êtes en train d'affronter, et bénéficiez d'un radar à 360° qui vous permet de surveiller ce qui se trame autour de vous! Suivant l'appareil que vous avez choisi, votre armement ou votre champ de force sera plus ou moins efficace...



Le championnat débute. Il est grand temps de choisir votre véhicule. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques: vitesse, armement, puissance, protection...

C'est parti pour une petite virée en robot, en 3D et en couleurs! Objectif à 12 heures! Missiles armés! Cible lockée!

Vous surgissez par surprise sur le flanc droit du char de votre adversaire. Balancez-lui une bonne torpille aux photons et dégagez le terrain avant qu'il ne réagisse. Puis attaquez de nouveau par-derrière pour lui assener le coup de grâce.

LE BANANAVIS

Ce jeu, qui demande de bons réflexes et un minimum de jugeote, devrait faire un bon score en salle d'arcade.

PRO PLAYER

OUVERT DE 10H00 A 13H
ET DE 14H A 19 H
DU LUNDI AU SAMEDI

23 RUE D'ABBEVILLE 75009 PARIS
TEL : (1)47.29.14.11 METRO: POISSONNIERE
PROCHE DE GARE DU NORD ET DE L'EST

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU ---------- 1790 F

DISPONIBLE: CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES, CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS PREDATOR..... POUR LES PRIX, NOUS CONTACTER.

3DO + CRASH' N BURN ---------- 5490 F

DISPONIBLE: TOTAL ECLIPSE, DRAGON'S LAIR, OUT OF THIS WORLD, MAC DOG MAC CREE, STELLAR SEVEN, MEGA RACE..... POUR LES PRIX, NOUS CONTACTER.

SUPER NINTENDO *	
DRAGON BALL Z N° 3	629 F
FATAL FURY 2	589 F
STAR WARS 2	499 F
ALADDIN	499 F
NBA JAM	499 F
FLASH BACK	499 F
HUMAN GRAND PRIX 2	589 F
MEGAMAN X	589 F
SUPER R-TYPE III	589 F
T.M.N.T WARRIORS	589 F
SENCIBLE SOCCER	499 F
SECRET OF MANA	529 F
CLAY FIGHTERS	499 F
HAMMERING HARRY	589 F
HOKUTO NO KEN	589 F
RANMA 1/2 N°3	499 F
ACTRAISER 2	499 F

MEGADRIVE	
VIRTUA RACING *	449 F
ETERNAL CHAMPION	449 F
NHLPA HOCKEY 94	389 F
FORMULA ONE	389 F
LAND STALKER *	389 F
ZOOL	389 F
ASTERIX	389 F
JURASSIC PARK	389 F
FIFA INTERNATIONAL S.	389 F
T.N.M.T WARRIORS	389 F
ALADDIN	389 F
STREET FIGHTER 2'	499 F
SONIC PINBALL	389 F
RANGER X	389 F
ROCKET NIGHT ADV	349 F
DIZZY	389 F
COOL SPOT	389 F

NEO GEO	
NEO GEO SEULE	2390 F
JOYSTICK NEO GEO	449 F
SAMURAI SHODOWN	1540 F
FATAL FURY	1590 F

MEGA CD	
MEGA CD + R. AVENGER	1890 F
SILPHEED	429 F
SONIC	429 F
LETHAL ENFORCER	429 F

CONSOLES ET ACCESOIRES			
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99 F	SUPER NES	999 F
CDX PRO	349 F	MEGADRIVE + ALADDIN	995 F
ADAPTATEUR MD US/JAP	89 F	DUO-R SANS JEU	2150 F

SNIN OCCAZ		NEO GEO OCCAZ		MEGADRIVE OCCAZ	
STAR WING	249 F	ART OF FIGHT	899 F	FLASH BACK	199 F
FINAL FIGHT 2	179 F	VIEW POINT	999 F	TINY TOON	199 F
STAR WARS	249 F	FATAL FURY II	949 F	CHAKAN	199 F
ZELDA 3	149 F	NEO GEO	1890 F	G. GLADIATOR	149 F

ECHANGE DE JEUX POUR 50 F SUR SUPER NINTENDO, 40 F SUR MEGADRIVE, 30 F SUR NEC, 80 F SUR NEO GEO
GRAND CHOIX DE JEUX EN STOCK.NOUS CONTACTER.

* JEU FONCTIONNANT AVEC ADAPTATEUR — CARTE DE FIDELITE GRATUITE

BON DE COMMANDE

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
VILLE:
CODE POSTAL:
TEL:

TITRES	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT		30 F
TOTAL		

C.27

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.PRIX VALABLES PENDANT LE MOIS.

NUMAN ATHLETICS

NAMCO

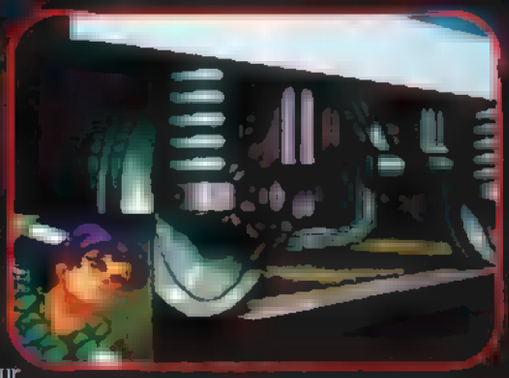
LE SCÉNARIO

Ce jeu d'arcade vous met dans la peau d'un sportif de l'an 2000 sélectionné pour des Jeux olympiques un peu spéciaux. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément: Sharon, une athlète française, Harry, un Américain, Masaemon le Japonais et Bonga, un géant noir. Le jeu comprend huit épreuves qui se déroulent chacune dans un pays différent. Le Turbo Dash est une course durant laquelle vous allez devoir frôler la vitesse de la lumière afin de parcourir plus de un kilomètre en dix secondes! En Russie, vous devrez empêcher le bombardement d'un appareil de guerre en interceptant les projectiles. La Scud Toss se déroule au Kenya et consiste à envoyer un missile aussi loin que vous le pouvez. L'épreuve suivante, NuMan Sniper, a lieu dans l'Antarctique et vous demandera d'abattre plus de monstres marins que vos adversaires. Dans NuMan Express, votre tâche consistera à arrêter un train en pleine course. Dans le Non Stop Rock Chop, vous devrez briser le plus grand nombre de blocs de pierre en un temps limité. En France, le Tower Topper vous fera escalader une tour. Enfin, en Zambie, vous devrez effectuer un triple saut périlleux au-dessus d'un fleuve impétueux.

Nos concurrents cybernétiques s'en donnent à cœur joie!

Harry se déchaîne au cœur d'un Paris de carte postale!

Le départ de la course va être donné... Chacun des concurrents garde une surprise en réserve pour remporter la victoire!



Cette épreuve se déroule au Japon. Elle consiste à stopper le Shinkansen (espèce de TGV légèrement moins rapide) lancé à pleine vitesse.

LE BANANAVIS

Un jeu qui ne doit son intérêt qu'à son thème, assez particulier. Mais après une ou deux parties, durant lesquelles on s'est esquinté un pouce ou un doigt en tapotant comme un malade sur les boutons, on se lasse vite de ces super-athlètes et de leurs exploits loufoques, auxquels on a bien du mal à accrocher!

LA RÉALISATION

Elle est des plus classiques: animation bitmap sur carte logique 16 bits. L'originalité la plus marquante vient de la diversité des épreuves et du clin d'œil aux Jeux olympiques, qui initialement, rappelons-le, célébraient la paix entre toutes les cités hellènes du monde grec! Certains niveaux recourent au classique scrolling horizontal, alors que d'autres utilisent des vues un peu plus originales. Ainsi celle où l'on voit les NuMan athlètes de dos, en train d'ouvrir le feu sur de sales bêtes à écailles. Les commandes vont vous faire consommer toutes vos réserves d'huile de coude. En effet, la participation du joueur se limite un peu trop souvent à tapoter le plus vite possible sur un bouton!

Dans NuMan Athletics, les concepteurs ont remplacé le lancer de poids par un lancer de missile... Original!

LE JAPON EN DIRECT

JALECO

Jaleco traverse une passe difficile, et cela se ressent sur sa production en matière de Coin-up. La seule innovation signée de son nom sur ce salon consistait en une carte d'arcade 32 bits. Par ailleurs, un seul jeu était malheureusement présenté, d'un intérêt discutable, et qui arrivait avec beaucoup de retard sur ses concurrents.

SUPER STRONG WARRIORS

LE SCÉNARIO

L'homme d'or sera votre adversaire le plus farouche, si d'aventure vous réussissez à parvenir jusqu'à lui!

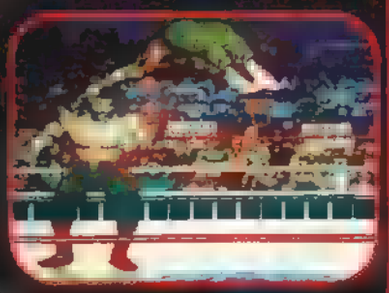
Cette simulation de catch vous permet d'incarner un lutteur parmi huit. Vous combattrez, au choix, l'ordinateur ou un autre joueur. Grâce à la technologie 32 bits, Jaleco a placé des effets de texture dans son jeu. On peut ainsi admirer un personnage doré aux reflets superbes. Les catcheurs sont plus ou moins retors et usent de coups bas. Ces manquements répétés aux règles du catch n'ont pas [illegible] d'émouvoir outre mesure l'arbitre, car les combats se poursuivent malgré tout! Une seule règle: sortir vainqueur du tournoi!

LA RÉALISATION

Rien de bien spécial à noter, excepté de beaux effets de placage de texture. On attendait plus de la nouvelle carte 32 bits de Jaleco! Il reste à espérer que notre mauvaise impression sera infirmée, car la version présentée n'était qu'un prototype, encore loin d'être fini. Dis, monsieur Jaleco, quand tu veux tu nous fais un bon petit jeu d'arcade 32 bits qui pète bien et qui nous laisse cloué à l'écran!

Les combats ne sont pas toujours aussi fair-play que le règlement le prévoit!

Souplesse contre montagne de muscles, qui va gagner? Les paris sont ouverts!



LE BANANAVIS

Le catch éveille en moi autant d'intérêt qu'un végétarien endurci en porterait à un reportage d'Arte sur la cuisson d'un steak! Cela dit, les commandes ne sont pas trop difficiles à maîtriser (j'ai même réussi à faire un double "splash machin truc chouette" du haut d'un des piquets du ring!). Malheureusement, l'intérêt de ce jeu d'arcade ne va guère plus loin qu'une simple curiosité à l'égard de la puce de Jaleco... A moins que vous ne soyez un fana de catch, passer votre chemin!

NOUVEAU ! GRACE A TON TELEPHONE TU PEUX GAGNER TOUS CES SUPERS CADEAUX !

LA MEGA CD2 !

ET LA NEO-GEO LA SUPER NINTENDO L'AMIGA CD32 ET PLEIN DE CARTOUCHES DE JEUX !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au :

36.68.9801

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 270

SCEST Pour les appels en 36 68, la taxation est de 2,19 F/min

Image manquante

NINJA BASEBALL BAT MAN

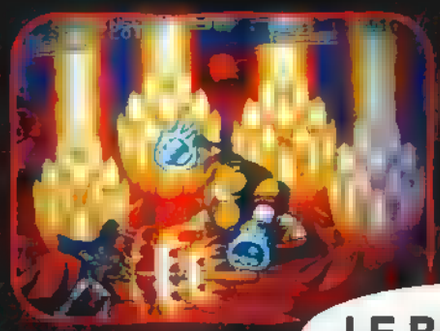
LE SCÉNARIO

Le nouveau beat-them-all d'Irem prend place dans un contexte original. Les héros ne sont autres que les membres d'une équipe de base-ball. Tous leurs ennemis évoluent dans ce milieu. Quatre personnes peuvent jouer ensemble, chacune d'entre elles incarnant un des ninjas base-balleurs. Armé de sa batte de base-ball, Jose est un technicien doté d'attaques sans surprise mais à la à rapidité bien dosées. Ryno, lui, privilégie la vitesse, alors que Roger porte des coups d'une puissance incroyable. Enfin, Straw peut toucher ses adversaires à distance. Les compères ninjas, qui n'ont d'ailleurs de ninja que le nom, passent leur temps à se balader en distribuant des coups de batte de base-ball qui mieux mieux sur leur passage!

Deux ninjas, rois de la batte de base-ball, contre un boss déchaîné à l'allure d'avion.

LA RÉALISATION

Techniquement, elle est de qualité. Les programmeurs ont notamment réussi à intégrer l'univers complet d'un sport, en l'occurrence le base-ball, dans un classique beat-them-up. Les règles de ce sport, les ambiances et les objets ont été récupérés... et transformés. Un seul reproche: ce jeu a la couleur d'un Coin-up de 1992, l'odeur d'un Coin-up de 1992, mais nous sommes en 1993!



Au milieu d'un décor apocalyptique de volcans en éruption, la fine équipe de base-ball poursuit sa promenade de santé toutes battes dehors.

LE BANANAVIS

Le décalage obtenu entre le monde du base-ball, supposé sportif et fair-play, et un beat'em all où il est de bon ton de casser tout ce qui bouge à l'écran, c'est amusant cinq minutes. Mais tout passe, tout lasse... surtout le 999e beat'em down.

IREM

IREM

Irem nous réserverait-il quelques surprises? Cet éditeur, année après année, nous avait habitués à une forte présence dans le domaine de l'arcade. Et en 1993, pas de super-titre, pas de carte logique 32 bits ni de circuits spéciaux... De la qualité, certes, mais que du classique!

DATA EAST

Un peu comme Irem, Data East présentait cette année deux jeux d'arcade superbement réalisés. Pourtant, cet éditeur semble en train de louper le virage technologique amorcé avec les 32 bits. Certes, les productions actuelles sur 16 bits sont parfois à même de rivaliser avec les nouvelles cartes logiques 32 bits. Mais à l'avenir, il ne sera pas possible d'aller beaucoup plus avant en conservant de telles configurations. Malgré ce handicap, Data East a tout de même su nous prouver son talent à travers deux jeux aux styles totalement différents.

MIRACLE ADVENTURE

DATA EAST

LE SCÉNARIO

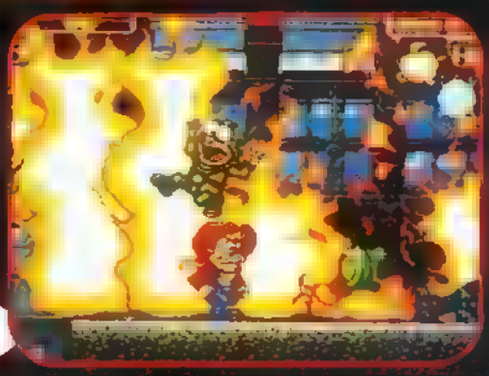
Cette fois, vous n'allez pas partir à la chasse aux extraterrestres ou aux dealers du coin, mais à la chasse au trésor! L'aventurier que vous incarnez doit d'abord retrouver les différents morceaux de la carte qui le mènera ensuite jusqu'à la fortune! Enfin, peut-être, car le démoniaque docteur Dokked est prêt à tout pour s'en emparer avant vous. Le héros et son associé (si vous avez réussi à traîner un ami jusqu'à la salle d'arcade la plus proche) sont équipés de ce que Data East a trouvé de mieux en matière d'armement: le Yo-yo. Vous déambulez donc dans un superbe décor, yo-yotant comme un damné dès que le bout du nez d'un Pas-beau se pointe à l'écran! Vous pouvez améliorer les performances de votre Yo-yo en ramassant en cours de route des items. Il existe sept sortes de Yo-yo. Chacun d'eux dispose d'une attaque spéciale: certains sont géants, d'autres servent de lance-flammes ou, au contraire, gèlent l'adversaire... Le style des décors et des sprites devrait vous rappeler quelque chose! L'équipe qui a programmé Miracle Adventure est en effet la même qui a réalisé la version arcade de Joe & Mac. Bref, on n'a pas à faire à des débutants!

LA RÉALISATION

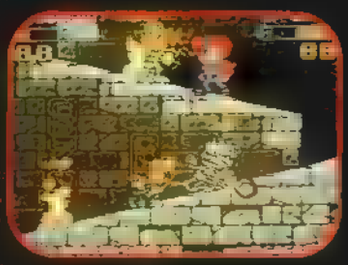
De très bonne facture, grâce à une animation sans faille et à un style graphique très particulier. Les sprites des deux héros, aussi bien que ceux de leurs adversaires, sont mignons et pleins d'humour! Certes, la carte logique est une 16 bits sans surprise, mais, nouveauté d'importance, elle fonctionne sur la... Neo Geo! C'est la première fois qu'un éditeur de jeux important autre que SNK réalise un jeu sur cette plate-forme! C'est une véritable consécration pour la machine de SNK, car n'oublions pas que Data East fabrique également ses propres bornes d'arcade. Toutes proportions gardées, c'est comme si Sega se mettait à concevoir des jeux compatibles Nintendo!

On reconnaît le style très BD des auteurs de Joe & Mac.

Une conception très japonaise du secret des pyramides: elles sont truffées de voies de chemin de fer!



Si les Pas-beaux vous embêtent, faites-les griller. Ça réchauffera l'atmosphère!



Pour combattre ces momies qui vous barrent la route, rien ne vaut quelques bons coups de Yo-yo dans les bandelettes!

LE BANANAVIS

Techniquement sans surprise, reprenant les grands classiques des jeux d'arcade en dosant convenablement les différents ingrédients, mais proprement réalisé et plein d'humour, Miracle Adventure (titre particulièrement stupide s'il en est!) est un petit jeu d'arcade sympathique. Tout à fait le genre de jeu à acheter pour les possesseurs de console d'arcade à domicile.

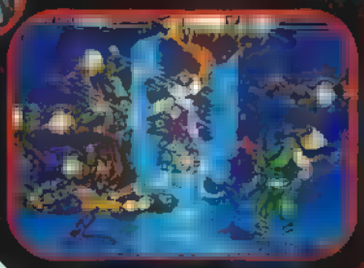
NIGHT SLASHERS

DATA EAST

LE SCÉNARIO

Autre jeu, autre style! Night Slashers est un clone de Final Fighters. Pour ceux qui ne connaissent pas ce monument de l'histoire du jeu d'arcade, pour ceux qui hibernaient jusqu'à maintenant dans leur chaude tanière, pour les quelques parents égarés qui cherchent à se renseigner afin de savoir si l'atrophie cérébrale de leurs petits monstres est d'origine congénitale ou si elle est causée par "les jeux avec des petits Mickeys animés comme l'a dit le monsieur à la Télé", je résume! Tout en scrollant horizontalement, vous arpentez la ville, généralement froide, inhumaine et, surtout, sale et à moitié saccagée! Chemin faisant, des Pas-beaux aux allures de zazous vous taquinent à coups de bouteille de bière cassée, de barre de fer et autres lames! Vous allez traîner dans les inévitables rues mal famées, dans un métro destroy, sur les toits d'un immeuble plus ou moins en construction... Dans la version Data East, vous disposez de trois aventureux aventuriers. Jake est un "petit" blondinet qui doit bien mesurer 1,95 m et peser dans les 80 kg! Il possède des bras cybernétiques qui transforment la moindre chiquenaude en collision avec un TGV! Christopher est une sorte de croisement esthétique entre Dracula et un dandy anglais introverti. Cela ne l'empêche pas de cogner aussi fort que ses petits camarades sur les mécréants. L'élément féminin répond, quant à elle, au doux nom de Hong-Hua, tout ce qu'il y a de plus asiatique. Elle adore mettre son adorable pied dans l'œil de ses voisins.

Hong-Hua et Christopher allient leurs forces pour envoyer un Pas-beau ad patres.



Christopher a déclenché sa tornade blanche.

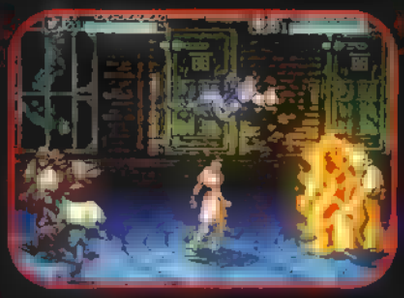
LE BANANAVIS

Le thème n'est pas nouveau, le concept est éculé comme le fond de culotte de Wieklen, qui, rappelons-le, a tout de même 107 ans! Le problème étant qu'on a vu des tonnes de jeux de ce genre, et quand je dis des tonnes, je veux dire des myriades, des légions... Mes placards regorgent de cartes d'arcade similaires, j'en trouve à tous les coins de rue et d'ailleurs... ça commence à craquer un peu!

Jake vient de déclencher son arme secrète: le feu du ciel s'abat sur les Pas-beaux qui entravaient sa marche triomphale vers la fin du niveau!

LA RÉALISATION

Ce jeu bitmap est d'une conception sans faille. Les sprites sont de grande taille, l'animation est soignée et les boss de fin de niveau relativement originaux. Night Slashers est sympa, surtout en mode 2 joueurs, où il intègre réellement la possibilité de s'entraider. Il ne s'agit pas seulement de deux personnages combattant côte à côte comme dans la plupart des jeux d'arcade de ce genre. On peut ici combiner les deux personnages pour réaliser un coup beaucoup plus puissant.



Cristopher saute au-dessus de Hong-Hua. En retombant, ils vont combiner leurs forces pour un coup spécial.

KONCI GAMES

SUPER FAMICOM	
Accessoires SFC	Tel.
Actraiser II	589 F
Aladdin	Tel.
Ardy light foot	569 F
Art of Fighting	569 F
Battle master	569 F
Darius Force	549 F
Dragon ball Z II Promo	480 F
S. Dragon ball Z 3	Tel.
Empire strike back	Tel.
Fatal Fury 2	Tel.
Final Stretch	589 F
Flash Back	599 F
Humain Grand Prix 2	589 F
Ken 7	599 F
Legend of the ring	569 F
Macross	539 F
Mario collection	460 F
Mario and Wario	489 F
Mortal Kombat avec sang	589 F
R- Type 3	599 F
Ranma 1/2 3	589 F
Rockman X	589 F
Solstice 2	589 F
Super Famicom	1299 F
Street fighter II Turbo	480 F
Super H Q	549 F
Super chinese world 2	589 F
Suzuka 8 Hours	549 F
Turtles T Fighters	Tel.
World Heroes	489 F

MEGADRIVE	
Aladdin	380 F
Gun Star Heroes	398 F
Mortal Kombat	418 F
Rocket Knight	389 F
Shining Force 2	389 F
Street fighter 2' Plus	509 F
Joystick 6 boutons	149 F
MEGA CD 2	1800 F
Bari arm CD	469 F
F 1Cirus CD	479 F
Flying squadron CD	479 F
Lethal Enfourcers CD	Tel.
Silpheed CD	480 F
SONIC CD	480 F

NEO GEO	
Samouraï shodown	1600 F
Super side kick	1350 F
World heroes 2	1390 F
Fatal Fury Spécial	1600 F
Sengoku 2	800 F

Tout l' équipe de KONCI vous souhaite un joyeux Noël et une Bonne Année 94.
POUR COMMANDER :
78 72 30 88 faire le
Port : 30 F Contre-rembours. : 30 F
12 rue Marc Bloch 69007 Lyon
Ouvert le dimanche durant Déc

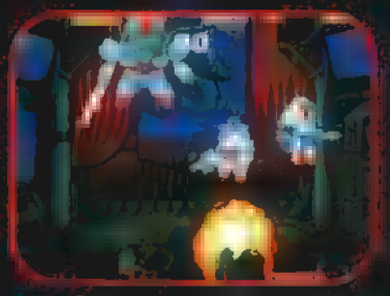
BANPRESTO

Banpresto, qui appartient au groupe Bandai, présentait une nouvelle version sans grande surprise de sa série des SD Gundam. À côté de ce jeu d'arcade, cet éditeur proposait également plusieurs Coin-up destinés aux plus jeunes. Ces jeux reprennent les personnages des cartouches Nintendo. On pouvait ainsi s'essayer à des mini-jeux d'arcade et d'adresse avec Mario ou Yoshi comme héros.

SD GUNDAM RAINBOW

LE SCÉNARIO

Vous incarnez un Gundam, un de ces petits robots japonais à la Goldorak, en plus teigneux et dix fois mieux armé! En compagnie d'un comparse (si vous êtes en mode 2 joueurs), vous allez arpenter des niveaux en pulvérisant toutes les machines cybernétiques de l'adversaire, dont des robots semblables à vous. Mais ce n'est rien comparé aux engins bien plus monstrueux (deux ou trois fois plus gros que vous) qui vous attendent et vous entraîneront dans de furieux combats. La lutte est facilitée par l'abondance et la puissance des armes dont vous pouvez vous doter, ainsi que par la position de tir allongée, qui vous permet d'agir à bonne distance de l'adversaire.



Les trois joueurs sont arrivés jusqu'au Q.G. de l'ennemi et en ont pris possession.

LA RÉALISATION

BANPRESTO

SEGA

Bien que Namco ait volé la vedette à nombre de grands éditeurs (avec Cyber Sled et Ridge Racer, il détient les deux meilleurs jeux d'arcade du moment C+ 25), Sega ne présentait pas moins de deux ou trois petites merveilles! Je ne parlerai pas de Sonic, le jeu d'arcade, qui vous a déjà été abondamment présenté dans le reportage sur le CES du juin. Je passerai également rapidement sur F1 Super Lap, course de voitures bitmap totalement dépassée à l'ère des Virtua Fighters et des Ridge Racer! Plus intéressant en revanche est le petit dernier, qui utilise la technique développée pour Virtua Racing, Virtua Fighters. Dans la série "les projets qui déportent", Virtua Dragon Ball, Alien et Star Wars valaient également le déplacement.

F1 SUPER LAP

LE SCÉNARIO

Au volant d'une F1, vous allez enchaîner les tours à des allures vertigineuses, éviter les sorties de piste au dernier moment, doubler Senna ou Prost, gagner les courses et tomber des filles! Bref, la routine du pilote de F1!

Voici le dernier-né des jeux de course de formule 1 de Sega, qui possède dans ce domaine une expérience inégalée.

Malgré des graphismes très fins, la présence d'un rétroviseur très utile à la différence entre une course de F1 et un rallye, cette carte arrive trop tard pour se faire une place en salle d'arcade.

LA RÉALISATION

Le décor est très détaillé pour ce genre de simulation et l'animation assez rapide. Mais cela reste un jeu 16 bits bitmap qui, tels les grands dinosaures, devra bien disparaître un jour!

LE BANANAVIS

La série des Gundam se bonifie avec le temps, comme le bon jus de chaussettes. Un jeu bien réalisé mais qui reste finalement assez classique. Ce n'est pas dans ce Coin-up que j'irai pour ma part dépenser toutes mes économies!

Vous avez beau être un robot surarmé, les boss de fin de niveau vous donneront pas mal de fil à retordre!

Ce nouvel épisode reprend toutes les caractéristiques des versions précédentes. Les sprites de vos Gundam n'ont pas été agrandis. C'est un peu dommage car, bien qu'ils soient mignons, ils ont toujours l'air un peu perdu au milieu de l'écran! Les décors sont excellents, grâce à l'utilisation d'une splendide palette de couleurs et par la multitude de détails assez réalistes. Techniquement cependant, n'attendez aucune innovation ni surprise de cette carte 16 bits.

SEGA

La phase de présentation du jeu est très réussie. Sega a utilisé des digitalisations de vraies voitures de course, puis les a retravaillées.

LE BANANAVIS

On se demande pourquoi Sega a sorti F1 Super Lap, surtout après avoir réalisé Virtua Racing et alors qu'il apporte la dernière touche à Virtua Daytona (la version de Virtua Racing avec placage de textures en temps réel, à la Ridge Racer!). Ce jeu bénéficie d'une réalisation impeccable, mais le concept a un an de retard sur ce qui se fait actuellement en matière de jeu d'arcade. Le seul intérêt de F1 Super Lap réside dans la présence d'un rétroviseur, qu'on ne trouve pas dans Virtua Racing ni dans Ridge Racer!

MEGA soft

12, rue de rempart 68000 COLMAR
TEL: 89.23.15.35 FAX: 89.23.93.00
(de Paris, faire le 16)

CARTOUCHES ET CONSOLES : SEGA - NINTENDO - NEO GEO - LYNX - NEC

SUPER NES

ACTRAISER FR	TEL
ALADDIN FR	TEL
ART OF FIGHTING JAP	TEL
BOMBER MAN FR	390,00
BUBSY FR	440,00
CANTONA FR	450,00
CLIFFHANGER US	TEL
COOL SPOT FR	445,00
DRAGON BALL Z2 FR	485,00
EMPIRE STRIKE BACK	TEL
EQUINOX	TEL
F1 POLE POSITION FR	485,00
FINAL FIGHT JAP	320,00
FLASH BACK	TEL
GOOF TROOP FR	440,00
JURASSIC PARK FR	490,00
MARIO ALL STARS FR	385,00
MECHWARRIOR FR	485,00
MIGHT AND MAGIC 2 FR	520,00
MORTAL KOMBAT FR	525,00
Mr NUTZ FR	410,00
NIGEL MANSELL FR	445,00
POP'N TWIN BEE FR	440,00
RANMA 1/2 2 FR	470,00
SIM CITY FR	385,00
SOLTICE 2 US	TEL
SUZUKA HOURS US	TEL
STAR WING FR	290,00
STREET FIGHTER 2 T FR	485,00
THE LOST VIKING FR	445,00
TOP GEAR 2 US	TEL
UTOPIA US	TEL
WOLFENSTEIN	TEL
WORLD HEROES FR	485,00
WWF ROYAL RUMB. FR	TEL
ZOMBIES US	TEL

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PRO SN	330
CDX PRO 2.0	TEL
ADAPTATEUR 60Hz SN	120
MANETTES SANS FIL SN	280
MANETTE JB-KING SN	470
SOURIS SN	149
RALLONGE A ENROULEUR SN	70
ACTION REPLAY MD	330
2 MANETTES SANS FIL MD	280
MANETTE 6 BOUTONS MD	140

MEGADRIVE

ALADDIN	430,00
ASTERIX	385,00
BUBSY	320,00
JURASSIC PARK	385,00
MORTAL KOMBAT	475,00
ROCKET NIGHT	385,00
SHINING FORCE II	TEL
SHINOBI 3	385,00
STREET FIGHTER 2'	520,00

MEGA - CD

DUNE
DRACULA
FINAL FIGHT
NIGHT TRAP
SILPHEED
SHERLOCK HOLMES 2
SEVER SHARK
SONIC MEGA CD ETC...

GAME BOY

ZELDA LINK'S 240,00
110 TITRES DISPONIBLES

GAME GEAR

70 TITRES DISPONIBLES

NEO GEO

FATAL FURY 2	1390,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1540,00
SENGOKU 2	1350,00
SUPER SIDE KICK	1390,00
3 COUNT BOUT	1390,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROES 2	1300,00

AMIGA CD 32
3 DO
JAGUAR D'ATARI
OU POUR D'AUTRES TITRES, APPELEZ-NOUS

BON DE COMMANDE à retourner à MEGASOFT

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Tel : .....

Titres des jeux et désignation de la console	PRIX
TOTAL	

Frais de port : 30 F / Néo Géo : 50 F / Contre remb : + 30 F
Je règle par : ☐ chèque ☐ mandat ☐ contre remb.
Signature : Carte bleue N° .....
(des parents pour les mineurs) Date d'expiration : ...../..... C+27

ALIEN 3 THE GUN

Vous venez d'en avoir un, dans le fond. Mais si je puis me permettre un conseil, le plus urgent est peut-être de régler son compte à celui qui vous fait face et vous regarde d'un air concupiscent, tout en se léchant les babines!

LE SCÉNARIO

Armé d'un pistolet d'assaut qui fait passer celui de Robocop pour un jouet de petite fille, vous vous lancez dans une grande opération de nettoyage! La station dans laquelle vous venez d'arriver est infestée par des aliens qui, non contents d'avoir joyeusement éventré la quasi-totalité des occupants, ont laissé ouvert un robinet d'eau qui fuit légèrement... Et ça, le haut commandement terrien ne peut le pardonner! Vous progressez donc précautionneusement dans des couloirs et des corridors en 3D pour leur faire payer la facture d'eau. De temps en temps, des aliens se jettent sur vous. Vous devez leur griller un peu les fesses pour qu'ils se tiennent tranquilles! Ils sont si taquins, les chéris. Il en existe de plusieurs types. Certains se laissent pendre du plafond pour mieux vous surprendre. D'autres, dès qu'ils vous ont repéré, bondissent brusquement sur vous, leurs mâchoires hérissées de dents acérées cherchant votre gorge. D'autres encore ont plus ou moins pris le contrôle des occupants de la station, qu'ils ont transformés en zombies... Et, bien sûr, si vous mettez assez de pièces dans la machine et n'êtes au demeurant pas trop mauvais, vous aurez l'honneur, la joie et l'avantage de combattre... (allez, tout le monde avec moi!), la reine des aliens!

LA RÉALISATION

Le côté angoisse paroxysmique a été cultivé avec soin! On retrouve le suspense du film, quand Ripley avançait prudemment dans des couloirs mal éclairés pour tenter d'échapper aux aliens. Le placage de textures sur les murs, le sol et le plafond est excellent. Les attaques des aliens sont hyperréalistes, de même que les cadavres des membres de l'équipage qui, tout comme les monstres, ont été digitalisés d'après les images du film. L'arme dont vous êtes doté a été particulièrement bien travaillée. Elle est balèze. Mais, surtout, elle donne l'impression d'exister réellement. Elle pèse son poids, ce qui, sans vous gêner, vous empêche de la confondre avec un simple bout de plastique comme dans la plupart des jeux d'arcade style Operation Wolf. Lorsque vous tirez, elle vibre et vous devez appliquer un minimum de tension pour continuer à tirer dans la même direction.

SEGA

SEGA

VIRTUA DRAGON BALL Z

LE SCÉNARIO

Après la série télé, les mangas, les jeux sur console... il fallait bien que DB Z débarque sur machine d'arcade. En fait, il existe deux variantes de ce jeu: une, conçue par Bandai et qui ressemble beaucoup à la version sur SFC, et la seconde, réalisée par Sega, plus intéressante et, surtout, au contrôle beaucoup plus original! Le jeu est assez simple: l'écran est divisé en deux et chacun des joueurs voit au premier plan le dos de son personnage, tandis que, au fond de l'écran, se trouve le sprite de son adversaire. Les attaques ont lieu principalement à distance à l'aide de boules de feu, de coups "psychiques" et de toute la panoplie dragonballienne! Le jeu se résume à parer ou à attaquer. Les personnages sont contrôlés à l'aide d'un système qui demande au joueur de participer physiquement, en bougeant bras et jambes. Il devra se remuer un peu s'il ne veut pas se faire assaisonner par l'autre joueur.

Les socles lumineux et bizarres sur lesquels reposent les joueurs tiennent lieu de joysticks géants.

Voici l'espèce de Reactor qui vous permet de contrôler votre héros.

Déguisée en parfaite petite Dragon Ball Ottaku, une employée de Sega effectue une démonstration du jeu.

LA RÉALISATION

Bien que ce jeu d'arcade porte le nom de Virtua Dragon Ball Z, il n'a rien à voir avec la série des Virtua de Sega (Virtua Fighters, Virtua Daytona et Virtua Racing). Dans ces trois jeux, le terme "virtua" signale une technique de programmation en 3D sophistiquée qui approche des techniques utilisées dans les jeux de réalité virtuelle. Dans Dragon Ball Z, l'emploi du terme "virtua" ne peut être justifié que par le système de jeu lui-même, à savoir un dispositif similaire au Reactor présenté par Sega en janvier dernier lors du CES de Las Vegas, qui sert à contrôler certains jeux sur Megadrive. Il consiste en une plaque octogonale posée sur le sol, reliée au Coin-up, au centre duquel le joueur prend place. Des faisceaux infrarouges partent de tous les bords. Le joueur, en bougeant jambes et bras, rompt ces faisceaux à différents emplacements, ses mouvements étant restitués sur l'écran par le héros. Ce système est donc juste un procédé de contrôle, le jeu aurait très bien pu être commandé à l'aide d'un classique joystick.

LE BANANAVIS

Ames sensibles s'abstenir. Alien 3 est tout à fait le genre de jeu que Ze Killer affectionne! Imaginez sa joie en découvrant qu'on n'utilise pas un joystick ou un trackball, mais un flingue, un gros, un qui possède un lance-grenades à l'avant et vous grille un alien adulte en pleine course en moins d'une seconde! Et si l'on peut tirer sur tout ce qui bouge, on a aussi le droit d'achever les aliens blessés qui se traînent à vos pieds! Pas de pitié, pas de quartier, pas de prisonnier! Alien 3, un jeu comme Ze Killer les aime: sanglant!

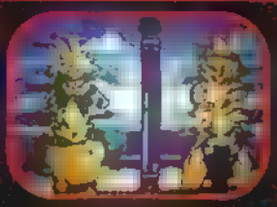
La recette du bonheur au sein d'une colonie d'aliens est simple: des réflexes rapides et une arme puissante, qui se recharge rapidement!

L'équipe des nettoyeurs au grand complet, scannée directement à partir du film.

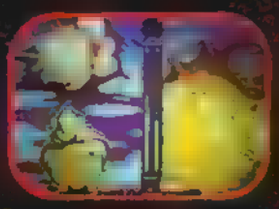
Ah! Le plaisir de sentir le contact rassurant d'un flingue coincé sous l'aisselle droite, le bruit des étuis des cartouches roulant sur le sol...

DÉTAIL D'UNE ATTAQUE

Vous vous apprêtez à envoyer une boule d'énergie sur votre concurrent. Les bras en arrière, vous concentrez votre énergie...



Le joueur vient de rebouger, rompant un faisceau infrarouge et libérant ainsi l'attaque.



L'attaque a pris par surprise votre adversaire, qui n'a pas eu le temps de parer. Il encaisse de plein fouet...

LE BANANAVIS

L'intérêt du jeu est assez limité, mais le principe de contrôle est très drôle. Même s'il n'est pas nécessaire d'être particulièrement souple ou habile, on commence un peu à fatiguer au bout de plusieurs parties. De plus, la taille du jeu (une dizaine de mètres de long) freinera certainement sa diffusion. Mais si vous en voyez un dans une salle d'arcade, n'hésitez pas à l'essayer, ne serait-ce que pour une partie!

EVRY GAMES

7,venelle B. Franklin 91000 EVRY
(Avenue Blaise Pascal, face hotel Arcade.)
De 11h à 19h30 . Du lundi au samedi .

JEUX NEUFS ET D'OCCASION
REPRISES - ECHANGES

S.NINTENDO - S.NES

Les NOUVEAUTES POUR DECEMBRE !

F1 POLE POSITION	495 f	MISTER NUTZ	490 f
ALADDIN	Tel.	L'EMPIRE C.Attaque	Tel.
ROCKY RODENT	449 f	ART of FIGHTING	589 f
YOSHI COOKIES	349 f	FATAL FURY 2	649 f
Super JAMES POND	395 f	DRAGONBALL-Z NEW	Tel.
S.Fighter 2 TURBO USA	495 f	LEGEND of MANA	495 f
R - TYPE 3	Tel.	EQUINOX	Tel.
RANMA 1/2 N°3	Tel.	TOP GEAR 2	495 f

OCCASIONS , ECHANGES ? APPELLEZ NOUS !

SEGA MEGADRIVE

SONIC SPINBALL	395 f	FORMULA ONE	395 f
WINBLEDON W.CUP	395 f	ALADDIN	445 f
THE SON OF CHUCK	395 f	STREET FIGHTER 2	545 f
SHINNING FORCE	395 f	LANDSTALKER	395 f
MORTAL KOMBAT	445 f	SONIC CD	445 f
ROCKET KNIGHT ADV.	395 f	SYLPHEED CD	445 f

NEO GEO : OCCASIONS

ART OF FIGHTING	899 f	ROBO ARMY	649 f
MAGICIAN LORD	399 f	3 COUNT BOUT	949 f
FATAL FURY	495 f	WORLD HEROES 2	949 f
FATAL FURY 2	949 f	VIEW POINT	1090 f
LAST RESORT	799 f	S.SIDE KICKS	1090 f
BURNING FIGHT	399 f	S.BASEBALL 2020	399 f
SOCCER BRAWL	699 f	BLUE JOURNEY	399 f

NOUVEAUTES - ECHANGES - LOCATIONS

L'AMIGA CD32 est là !

POUR VOUS RENSEIGNER, SUR LES PRIX, LES DISPOS, CHOISIR UN ECHANGE, RESERVER, COMMANDER: **Tel 60.77.68.95**
DIRECT PAR C.BLEUE

BON DE COMMANDE (Cheque-Mandat postal)

Qté :	Désignation :	Prix :

Nom:
Adresse:

Frais de port: +30 f
Jeux neo-geo: 50 f
Envois colissimo recommandés

Tel:

C+27

RESULTATS DU CONCOURS *DESERT STRIKE* organisé par LUDI GAMES et CONSOLES + paru dans le numéro 23 / Septembre

Du 1er au 4ème prix : un baptême de l'air + 1 Tee-Shirt LUDI GAMES

Nicolas HILLION (Pavillons sous Bois)
Yann THOMAS (Livry-Gargan)
Hervé MORAIN (Romilly sur Seine)
Julien ESTIER (Athis-Mons)

Du 5ème au 9ème prix : un jeu DESERT STRIKE + 1 Tee-Shirt LUDI GAMES

Romain D'HERVILLEZ (Chevrières)
Daniel TERRY (Briey)
Mathieu ASSELIN-BAUDRY (Paris)
Morgan BORIE (Broons)
Christophe BOCQUET (Roussillon)

Du 10ème au 15ème prix : 1 Tee-Shirt LUDI GAMES

Pascal LEBRIEZ (Saint Pol sur Mer)
Alain LAUJAC (Amilly)
Alain NOVELLI (La Seyne sur Mer)
Emmanuel POULAIN (Marguerittes)
Romain SOULIE (Gourdon)
Romain RAZUREL (Chaumont)

VIRTUA FIGHTERS

LE SCÉNARIO

Vous connaissez par cœur SF II? Vous finissez Mortal Kombat en trente secondes? Vous en avez assez de combattre des sprites désespérément plats? Virtua Fighters va vous permettre de dépenser de nouveau des fortunes dans les salles d'arcade glauques de France et de Navarre. L'équipe pleine de talent (il y a même un Français qui a travaillé sur ce projet!), qui a déjà commis Virtua Racing et Virtua Daytona, vient de se lancer dans la baston virtuelle! Imaginez un SF II en 3D, où chaque combattant est constitué de plusieurs centaines de polygones qui sont animés en même temps. Leur nombre, très important, permet d'obtenir des personnages aux animations détaillées (vêtements, visages...). Vous allez incarner l'un des huit combattants que le jeu met à votre disposition. Chacun d'entre eux est un spécialiste des arts martiaux et possède son style propre. Pas de scénario dans VF; il ne s'agit que d'une série de tournois que vous devrez remporter. Graphiquement, les combattants polygonaux ne peuvent certes pas rivaliser de beauté avec les sprites bitmap des jeux de combat classiques. Mais le point fort de cette carte réside dans l'animation 3D. Elle est fluide et les combats ne sont pas ralentis, quels que soient les mouvements ou coups spéciaux que vous effectuez. Les changements d'angle de vue renouvellent ce type de jeu de combat. Lorsqu'un des combattants donne un coup de pied sauté, par exemple, on voit s'élever en l'air, puis le pied en avant foncer sur son adversaire! Impressionnant! Lorsqu'on lance une attaque, on prend presque plus de plaisir à la regarder s'effectuer qu'à avoir réussi à toucher l'adversaire!

Les combats se déroulent sur une espèce de ring. Vous gagnez un combat en terminant votre adversaire à coups de pied et de poing ou bien en réussissant à le faire sortir de l'aire de combat, grâce à un coup de pied chassé ou à une projection, par exemple.

LE SUIVI CAMÉRA

Le combat commence. Les adversaires se jaugent du regard...

... et la caméra fait de même, tournant autour des deux gaillards!

JURRASSIC PARK, LE FLIPPER!

Traditionnellement les flippers sont quasiment absents des gémus nippons. Ce show n'a pas failli à la règle, puisque seul Data East faisait une discrète présentation d'un flipper Jurassic Park. Il comporte un gadget: une tête de Tyrannosaurus Rex, dont il faut viser la gueule ouverte.

LE JAPON EN DIRECT

Willy vient de décocher un superbe coup de pied sauté en pleine tête de Chiba. Celui-ci, sous la violence de l'impact, décolle du sol de quelques centimètres.

Et un coup de pied sauté, un!

Les combattants qui s'affrontent possèdent des styles distincts. Chacun maîtrise un art martial différent. Même le catch est à l'honneur: ici, un écrasement superbe et douloureux...

LE BANANAVIS

Hourra! Enfin un jeu de baston que l'on peut apprécier sans avoir à dénicher un second joueur! Même en mode 1 joueur, en combat contre l'ordinateur, VF vaut le détour! Dommage qu'il ne s'agisse que de combat, et qu'on n'ait pas droit à un soupçon de scénario! J'ai hâte de posséder ma Saturne, ne serait-ce que pour ce titre!

SEGA

LA RÉALISATION

C'est de la belle 3D! Ça bouge avec fluidité, les angles de vue changent et permettent de rompre avec la monotonie habituelle de jeux de combat à la SF II. Voilà un petit bijou signé par l'équipe de développement de Sega, qui nous avait déjà gâtés avec Virtua Racing! En plus des personnages en 3D, VF possède des paysages de qualité qui changent à chaque combat. A la fin d'une rencontre, vous aurez la possibilité de revoir les dernières secondes du combat, comme si elles avaient été enregistrées par de multiples caméras extérieures. On peut alors choisir les meilleurs angles de vue. Ces séquences superbes sont une éclatante démonstration des capacités de VF!

Gros plan sur le tyrannosaure qui avale votre balle.

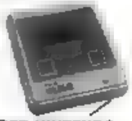
Le flipper

AMIE LE PRO.
11, bd Voltaire
75011 Paris
(Métro république)
☎ 43 57 48 20

CADEAU D'AMIE
+20% DE JEUX
EX : Pour 500 F d'achat
réduction de 100 F
sur un jeu d'occasion

NEUF

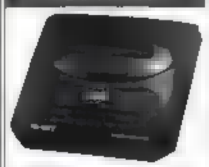
NINTENDO



SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II
990 F (neuf)
690 F (occasion)
SUPER NES
990 F (neuf) 790 F (occasion)
FAMICOM
1390 F (neuf) 990 F (occasion)

ACTRAISER 2	549 F
ALADDIN	449 F
ART OF FIGHTING	549 F
BOMBERMAN + MULTIPAD	549 F
D. B. Z II ACTION GAME	490 F
EMPIRE STRIKE BACK	549 F
FATAL FURY II	549 F
GOEMON FIGHT [illegible]	549 F
JURASSIC PARK	549 F
MARIO COLLECTION	390 F
MR NUTZ	390 F
RANMA 1/2 III	549 F
SOLSTICE 2	549 F
STREET FIGHTER II T.	449 F
WORLD HEROES	490 F

MEGADRIVE



MEGADRIVE 1 + SONIC
690 F (neuf)
490 F (occasion)
MEGADRIVE + ALADDIN
990 F (neuf)
MEGADRIVE + STREET FIGHTER II 1190 F (neuf)

ALADDIN	449 F
ASTERIX	389 F
DAVIS CUP TENNIS	389 F
F 117	389 F
FIFA SOCCER	389 F
FORMULA ONE	389 F
GAUNTLET	389 F
GUNSTAR HEROES	389 F
JAMES POND 3	389 F
LAND STALKER	389 F
ROCKET NIGHT ADV.	389 F
SHINING FORCE 2	389 F
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	389 F
SONIC PIN BALL	389 F
WIZ'N'LIZ	389 F

MEGA CD

MEGA CD 2
+ 1 JEU 1990 F
MEGA CD 2
+ 2 JEUX 2290 F

BATMAN RETURNS	449 F
DUNE	385 F
ECCO THE DOLPHIN	449 F
FINAL FIGHT	385 F
GUNSTAR HEROES	449 F
JAGUAR XJ 220	385 F
NIGHT TRAP	449 F
PRINCE OF PERSIA	449 F
ROBO ALESTE	385 F
S. HOLMES 2	449 F
SHERLOCK HOLMES	385 F
SILPHEED	449 F
SONIC CD	549 F
THUNDERHAWK	449 F
TERMINATOR	495 F
WOLFCHILD	385 F

3 DO

3 DO
+ 1 JEU + CD DEMO
5900 F
3 DO
+ 2 JEUX + CD DEMO
6300 F

20TH CENTURY V.	499 F
BATTLE CHESS	549 F
CRASH'N BURN	549 F
DEAD HUNT	549 F
DRAGON'S LAIR	529 F
IT'S A BIRD'S LIFE	489 F
J.MADDEN FOOT	549 F
MAD DOG MC CREW	709 F
OCEANS BELOW	459 F
OUT OF T. WORLD	549 F
PETER PAN	549 F
SHADOW CASTER	549 F
SPACE SHUTTLE	459 F
THE ANIMALS	499 F
TOTAL ECLIPSE	549 F
TWISTED	549 F
WHO SHOT J. ROCK	549 F

JAGUAR

JAGUAR
+ 1 JEU
1790 F

PRIX ENTRE 350 ET 550 F
- CRESCENT GALAXY
- ALIEN VS PREDATOR
- CYBERMORPH
- CHECKERED FLAG 2
- RAIDEN
- DINO DUDRS
- CLUB DRIVE
- TEMPEST
- KASUMI NINJA
- TINY TOONS ADV.

CD 32

CD 32
+ 2 JEUX 2490 F
CD 32
+ 4 JEUX 2990 F

ADVENTURES IN TIMES	270 F
ALFRED CHICKEN	265 F
D/GENERATION	259 F
DEFENDER CROWN 2	270 F
DIGGERS	320 F
D SPORTS	270 F
JAMES POND II	270 F
JURASSIK PARK	270 F
LIONHEART	255 F
MORPH	270 F
NICK FALDO'S GOLF	315 F
OSCAR	235 F
PINBALL FANTASIES	299 F
SENSIBLE SOCCER	320 F
STAR TREK	349 F
SURF NINJAS	349 F

OCCASION

NINTENDO

SUPER NES 200 F	SUPER NES 250 F	NES 90 F
ADDAMS FAMILY	ACT RAISER	BAYOU BILLY
ADVENTURE ISLE	AMAZING TENNIS	CASTLEVANIA 1 OU 2
ANOTHER WORLD	AXELAY	COBRA TRIANGLE
CONTRA 3	BATMAN RETURNS	D. DRAGON 1 OU 2
FIRE POWER	BEST OF THE BEST	METAL GEAR
F-ZERO	CASTELVANIA 4	MEGA MAN 1 OU 2
GHOULS N GHOSTS	EARTH DEFENSE	QUANTUM FIGHTER
JAMES BOND JR	FINAL FIGHT	ROBOCOP
LEMMINGS	KING OF MONSTER	SUPER MARIO 1, 2, 3
PILOT WING	MARIO KART	STRIDER
POPULOUS	MAGICAL QUEST	THE ADVENTURES
ROAD RUNNER	PRINCE OF PERSIA	TOP GUN
R - TYPE	ROBOCOP 3	TURTLES NINJA
TURTLES 4	SUPER SOCCER	ZELDA 1 OU 2
ULTRAMAN	ZELDA 3	
W. LEAGUE SOCCER		

SUPER NES 300 F	SUPER NES 350 F	GAME BOY 150 F
ADDAMS FAMILY 2	BUBSY	BURAI FIGHTER
ALESTE	COOL SPOT	HOOK
ANOTHER WORLD	ERIC CANTONA	KEN
BULLS VS BLAZERS	HOOK	KID ICARUS
DEAD DANCE	KAWASAKI	MARIO AND HOSHI
DESERT STRIKE	KING ARTHUR'S	MEGAMAN II
FATAL FURY	MARIO COLLECTION	NEMESIS
FINAL FIGHT 2	MORTAL KOMBAT	POPULOUS
JIMMY CONNORS	NIGEL MANSELL	PRINCE OF PERSIA
MARIO KART	PGA TOUR GOLF	R-TYPE I ET II
RUSHING BEAT 2	PTO	RUNNER
SONIC BLASTMAN	SIM CITY	SIMPSON'S
STAR FOX	SPIDERMAN XMEN	SPIDERMAN
STAR WARS	STARWING	STAR TREK
TAZMANIA	SUPER JAMES POND	SUPER MARIO LAND I ET II
TINY TOONS	SUPER SLAP SHOT	TOM & JERRY
YS III	SUPER TRIKE EAGLE	TURTLES

SEGA

MEGADRIVE 100 F	MEGADRIVE 150 F	MASTER SYSTEM 75 F
BATMAN	ALEX KIDD	ALEX KIDD
CYBERBALL	BATMAN RETURN	BLACK BELT
DJ BOY	DYNAMITE DUKE	CHOPLIFTER
GOLDEN AXE	FATAL REWIND	DOUBLE DRAGON
LAST BATTLE	GALAHAD	FORGOTTEN WORLD
MOONWALKER	GYNOUG	GALAXY FORCE
RAMBO III	SEWEL MASTER	GOLFMANIA
SONIC	TECHNOCOP	GREAT BASKET BALL
STARCRUISER	TERMINATOR	RASTAN
STRIDER	TALES SPIN	RC GRAND PRIX
SUPER HANGON	TAZMANIA	SPEED BALL
SWORD OF SODAN	THUNDER FORCE II	SUPER TENNIS
VAPOR TRAIL	UNIVERSAL SOLDIER	TEDDY BOY
WRESTLEWAR	WINGS OF WAR	TENNIS ACE
WORLD CUP 90	ZEROWING	WONDERBOY

MEGADRIVE [illegible] F	MEGADRIVE 250 F	GAME GEAR 150 F
ATOMIC RUNNER	ANOTHER WORLD	ALIEN SYNDROME
CAPNATI TENNIS	CAPTAIN AMERICA	BASEBALL
CHAKKAN	COOL SPOT	DEFENDER OF OASIS
DOUBLE DRAGON 3	DRAGON'S FURY	DEVIL CRUSH
GRAND SLAM	ECCO	DONALD 2
GREEN DOG	FLASHBACK	JOE MONTANA
JAMES POND 2	FATAL FURY	MICKEY 2
JOHN MADDEN [illegible]	GLOBAL	MONACO GP
KING BOUNTY	GLADIATORS	NINJA GAIDEN
PHANTASY STAR 3	LEMMINGS	OLYMPIC GOLD
PREDATOR 2	ROAD RASH 2	STREET OF RAGE
RINGS OF POWER	THE HUMANS	SHINOBI
RISKY NEEDS	THUNDER FORCE 4	SONIC
SIDE POCKET	TINY TOONS	SONIC II
SONIC 2	TURTLES 4	STEEL CAGE
WONDERBOY 5	X MEN	SPACE HARIER

NEO-GEO

390 F	590 F	890 F
CYBERLIP	ALPHA MISSION	ART OF FIGHTING
GHOST PILOT	BASEBALL 2020	BASEBALL STAR 2
MAGICIAN LORD	FATAL FURY	NINJA COMMANDO
NAM 75	FOOTBALL FRENZY	KING OF THE MONSTER
RIDING HERO	SENGOKU	SUPER SIDEKICK

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES
CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

LES ECHANGES D'AMIE

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES SUPER NINTENDO, MEGADRIVE ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : C+27
AMIE VPC 11 [illegible] Voltaire 75011 PARIS
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Mon ordinateur ou ma console ....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables

Designation	quantité	prix	montant
Frais d'envoi			
		TOTAL	

Poste 60 F/Transporteur 100 F par colis/CR 90F Logiciel 30 F
❏ CHEQUE ❏ CCP ❏ CARTE BLEUE |_|_|_|_| Date d'expédition
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
Prix révisables sans préavis
Offres valables dans la limite des stocks disponibles

SEGA

STAR WARS

LE SCÉNARIO

Le jeu s'inspire du premier épisode de la saga "La Guerre des étoiles". Vous y incarnez Luke, pilote émérite s'il en est, qui, grâce à son chasseur X (et à la Force!), va faire un carton au sein des forces spatiales de l'Empire. S'il est sage et s'il abat bien les vaisseaux ennemis, il pourra même se lancer à l'attaque de l'étoile Noire, où se trouve (attention, ami lecteur, cramponne-toi: le scénario devient subtil!) son papa. Mais, au départ, il ne sait pas que c'est son père, le type qui a choisi le mauvais côté de la Force. Force avec laquelle il [illegible] papa, pour ceux qui ne suivent pas [illegible] ne prennent pas de notes) soulève les généraux méchants, qui devraient être ses amis puisqu'il est méchant, lui aussi. Bref, c'est un peu compliqué, mais je vous rassure: à la fin, tout pète! Les spectateurs en pleurent d'émotion [illegible] son papa (méchant, même s'il soulève méchamment les méchants!) s'enfuit dans un vaisseau et va directement dans le deuxième épisode, sans passer par la case Départ! Bref, c'est un beau film comme on les aime: plein d'émotions, de sentiments et de tirs de laser.

Le cockpit de la machine. Impressionnant!

L'attaque en piqué de l'étoile Noire, en 3D et en stéréo! Que la Force soit avec vous!

Remonter des tranchées pour échapper aux tourelles de la DCA n'est pas forcément une très bonne idée: des myriades de chasseurs Tie n'attendent que cela pour se lancer à vos trousses.

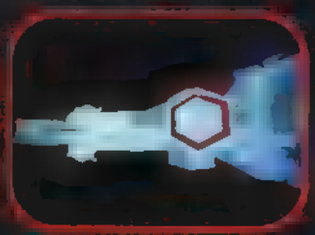
KONAMI

Avec son Polynet Warriors, Konami semble avoir bien négocié le virage qui nous mène vers les nouvelles technologies. En revanche, cet éditeur présentait aussi deux jeux 16 bits bitmap sans grande originalité. Espérons qu'il ne s'agit que d'une période de transition et que la prochaine cuvée renouera avec la qualité qui caractérise habituellement les productions "konamiennes".

LA RÉALISATION

Star Wars a été conçu en 3D. Tout l'environnement du jeu, les vaisseaux des rebelles, les croiseurs impériaux de l'Empire, les chasseurs Tie et l'étoile Noire elle-même ont été modélisés. La réalisation a été confiée à une équipe différente de celle qui a réalisé les projets VR, VD et VF. Cela se voit, car les animations 3D ne sont pas aussi fluides que celles de la série des Virtua. Certes, il ne s'agit pas d'animer le même genre d'objets. Une voiture de course contient en effet nettement moins de polygones qu'un croiseur spatial! N'empêche que les programmeurs auraient pu se fatiguer un peu plus!

Approche par l'arrière d'un croiseur impérial... Papa s'y trouve-t-il?



Vous pouvez passer librement entre ces super-structures...

... puis accélérer et disparaître avant que la chasse n'attaque!

LE BANANAVIS

Malgré une réalisation qui rame un peu, cette plaque a le mérite de nous ramener en pleine "Guerre des étoiles", film culte qui n'a pas pris une ride! Mais je profite de cet article pour faire passer un message important : C'EST MOI QUI DETIENT LA FORCE (et non pas cet usurpateur de Luke). Mon vrai nom est d'ailleurs Banana Skywalker, et avant que les forces de l'Empire ne s'emparent de moi et m'exilent au pays des sushis, je combattais souvent l'adversaire à travers la galaxie à coups de sabre laser. Vous ai-je déjà conté mon terrible combat contre... [Censuré, NDLR]

SLAM DUNK

KONAMI

LA RÉALISATION

La représentation du terrain est réalisée à l'aide d'une sorte de mode 7, qui permet d'obtenir un terrain en pseudo 3D et de déplacer l'angle de vue comme si une caméra suivait le ballon et les joueurs. L'angle de vue se déplace donc aussi vite que le ballon, ce qui donne au jeu un rythme soutenu. Quatre joueurs peuvent participer, histoire de mettre un peu plus d'ambiance dans les salles d'arcade!

Ils sont toujours les mêmes qui font les clowns!

Facile de marquer un panier quand on mesure un peu plus de 2,20 m!

Un joueur de l'équipe tente de contrer votre tir au dernier moment!

LE SCÉNARIO

Cette simulation vous met dans la peau d'un joueur de basket. Le jeu suit scrupuleusement les règles de ce sport, et la réalisation originale vous permettra de connaître le rythme éreintant d'un match où le ballon se déplace sans arrêt, revient en arrière, passe d'un côté du terrain à l'autre...

LE BANANAVIS

Slam Dunk ne m'a pas enthousiasmé. Non pas parce qu'il est raté. Cette simulation de basket-ball est même très jouable et les parties à plusieurs joueurs peuvent très rapidement dégénérer en franche rigolade. C'est plutôt que le jeu manque cruellement d'innovations et qu'il a été manifestement conçu pour le seul marché américain (les fanas de basket sont traditionnellement américains). Le programme risque de ne rencontrer qu'un succès mitigé auprès des publics européen et japonais.

Comment parler aux filles ?

Les tuyaux pour avoir confiance en toi.

Comment engager la conversation avec la fille de tes rêves.

Tout ce que tu veux savoir sur les filles au :

36.70.22.55

SCESI - Pour les appels en 36.70, la tarification est de 8,19 F à la connexion puis 2,19 F/min.

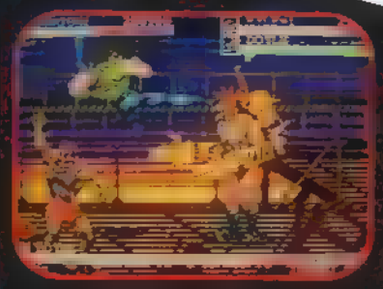
LE JAPON EN DIRECT

KONAMI

VIOLENT STORM

LE SCÉNARIO

Vous incarnez un distributeur de baffes ambulant, choisi parmi trois candidats. Vous déambulez donc en accomplissant votre noble et rude tâche: exploser les tripes des Pas-beaux qui pullulent autour de vous. Bien entendu, vous vous précipiterez sur les items collectés lors de vos altercations (armes de poing, nourriture...). Vos pouvoirs spéciaux vous permettent de sortir des plus mauvais pas, mais vous n'en avez qu'une quantité limitée.



Sans être sorcier, vous sentez que ce gros balèze qui s'avance vers vous ne va vous apporter que des ennuis. Aussi, la meilleure défense étant l'attaque, vous prenez votre envol!

O.K.! Ce n'est qu'un beat-them-all de plus. Mais avez-vous seulement vu la qualité des graphismes, la taille des sprites, la richesse du décor?

Le principe de base consiste à en prendre un pour taper sur les autres. Pas besoin d'avoir fait maths sup'! Et une petite projection, une!

LA RÉALISATION

C'est très beau, c'est très bien fait, impossible de trouver le moindre défaut à cette partie de franche baston... Les sprites sont gros, les décors sont fins et ciselés: un véritable travail d'orfèvre!

LE BANANAVIS

Les jeux de combat de rue à la Final Fight se suivent et se ressemblent. Cette fois-ci, c'est Konami qui nous sort un jeu basé sur un concept déjà vu cent fois. Messieurs les éditeurs, pitié pour nous, pauvres joueurs moyens qui devons nous taper tous les trois mois un clone du genre. Nous commençons doucement à saturer! Ce titre est donc réservé à ceux qui n'ont jamais, mais alors jamais, touché à Final Fight ni aux dizaines de clones de ce mémorable beat-them-all!

Le T2 FOU

112, rue des Fusillés . 92000 NANTERRE

JEUX VIDEO
TOUTES MARQUES

* NEUFS
* OCCASIONS - ECHANGES
* REPRISES - LOCATIONS

+ de 2000 Jeux à partir de 30 F

Super Tournoi
STREET FIGHTER II Turbo
... plein de jeux à gagner...!

47.72.77.77.

LOVE LOVE SIMULATION

SEGA

Dans la série "les machines d'arcade qui ne vont pas bouleverser votre vie", Sega présentait Love Love Simulation, une borne dont la particularité est de réaliser des "morphings" à partir d'une photo. Le joueur entre dans une cabine ressemblant étrangement à un Photomaton. La machine prend effectivement une photo de son visage. Le joueur qui a compris qu'il ne s'agissait pas vraiment d'un Photomaton choisit ensuite une image d'arrivée, et le programme calcule une image intermédiaire. Celles-ci représentent, bien sûr, des têtes à claques, des visages d'animaux, etc. Une autre option permet d'obtenir, en arrière-plan, un décor insolite, comme un dinosaure ou une soucoupe volante passant dans le lointain, ce qui fait beaucoup rire les petits Japonais!

L'homme descend du singe et Banana de l'orang-outang!

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

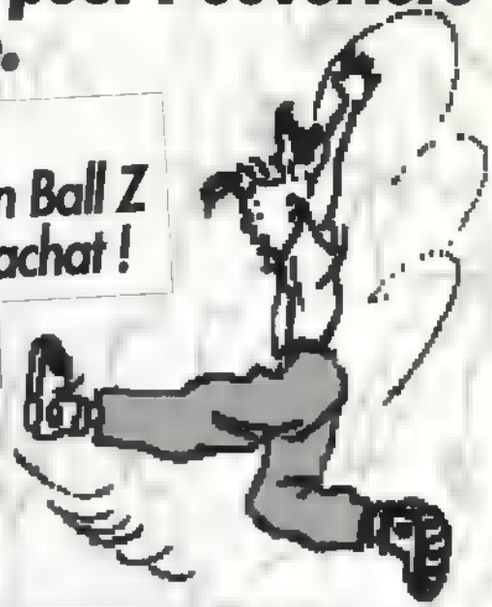
GRATUIT pour l'ouverture

Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat !

*A Montparnasse - Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Ouvert lesdimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris



MICROMANIA ROSNY 2 — NOUVEAU ! Magasin agrandi
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — NOUVEAU ! Magasin agrandi
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les jours même le dimanche

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LILLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
Ouvert les dimanches 5, 12 et 19 décembre

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez chercher le nouveau catalogue couleur, le Meganews n° 5 dans tous les magasins Micromania

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

Des jeux d'une [illegible] mégas disponibles dès la sortie de la console :
Alien Vs Predator - [illegible] Galaxy - Checkered Flag - Tempest 2 000 - Raiden - Evolution etc.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

COD	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

1 MEGADRIVE

Achetez votre Mégadrive ou votre Méga CD chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Mégavidéo Show n° 8

La Mégadrive 2
+ Aladdin
+ 2 manettes
995F

La Mégadrive 2
+ SF2'
+ 2 manettes
1190F

La Mégadrive 2
+ 3 jeux
+ 2 manettes
895F

Gratuit Exclusif

Le Mégavidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo.
Gratuit pour 600F d'achat.

Le Méga CD II
+ Road Avenger
1990F

Les Méga Tops Micromania

ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

FIFA FOOTBALL
Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs

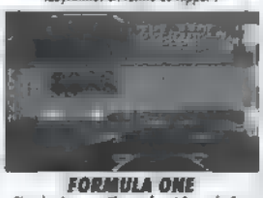
MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et affrontez 3 rounds avec des adversaires terribles

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.

SONIC SPINBALL
Votre aventure continue contre le terrible Robotnik ! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper !

ROBOCOP VS TERMINATOR
Vous incarnez Robocop et devez sauver l'humanité! Un jeu d'action où vous combattez les Terminators, et libérerez des otages.

JURASSIC PARK
Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroule différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



FORMULA ONE
C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One est là ! Seul ou à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ

DAVIS CUP TENNIS
Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces.

ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses ...

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax" . Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne pas rater.

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames.

JAMES POND 3
Un jeu de plateforme digne du nom. Très rapide, et très varié, votre héros doit arrêter un maniaque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète !

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes action animée.

Les Tops Méga CD 2

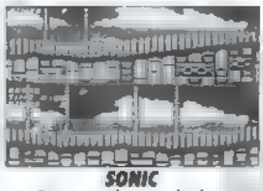
Adaptateur CDX Pro
permet de jouer avec des jeux d'import
299F

CD ROM

SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous-sols, survolerez des bases gigantesques seul face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles.

THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol. Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

DUNE
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes capacités de ce nouveau lecteur .



SONIC
De nouveaux décors, une bande son exceptionnelle, un Sonic hyper rapide ! Des pièges et des décors d'un autre monde ! Un classique pour votre MEGA CD.

MICROCOSM
Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président Cybertech, une corporation puissante. Une successeur de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.

FINAL FIGHT
Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez-vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City au gang Mad Gear !

BATMAN RETURNS
Batman va devoir affronter le toujours cornéze Pingouin alors que celui ci est accroché à des cordes, pris dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes dinnesques.

NIGHT TRAP
Un jeu d'aventure à l'action video et audio et ininterrompue. Vous vous croyez au cinéma et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !

Les Méga Promotions exclusives

* Prix
225F*

MICKEY & DONALD
Mickey et Donald réunis dans une même aventure pour un super jeu de plateforme

STREET OF RAGE 2
Choisissez parmi 4 combattants pour un baston infernale.

TAZMANIA
Jouez-vous sur 6 niveaux fous avec le démon de Tazmanie

Certains jeux nécessitent l'adaptateur MEGA CD X PRO. Renseignez-vous !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

WORLD CUP SOCCER
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde et même à la ligue d'élimination.

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges.

SONIC 2
Sonic revient pour de nouvelles aventures. Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

STOP !

50% de réduction* sur une manette spéciale 6 boutons avec l'achat du jeu Street Fighter 2' chez Micromania.

Street Fighter 2'
Megadrive

Ségapad 6 boutons

Fighter 2

*Offre valable parmi 3 sortes de manettes. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !

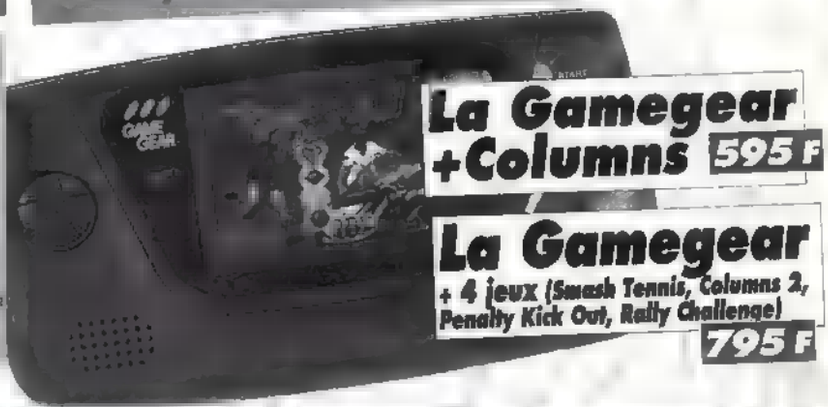
Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

LES NOUVEAUTES GAMEGEAR

SONIC CHAOS
Le docteur Robotnik a volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous portez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous dirigez Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shusser, sauter ...



Les Promotions Megadrive

Sonic 2	~~399~~ F	225 F	Road Rash 2	~~399~~ F	225 F
Thunderforce 4	~~399~~ F	225 F	Speedball 2	~~399~~ F	199 F
NHLPA Hock. 93	~~399~~ F	199 F	Sunset Riders	~~399~~ F	199 F
Lotus Turbo Chal.	~~399~~ F	195 F	Super Kick Off	~~399~~ F	295 F
Lemmings	~~399~~ F	199 F	Turtles Ninja	~~399~~ F	295 F
Crueball	~~399~~ F	199 F	Dragon's Fury	~~499~~ F	225 F
Megalomania	~~399~~ F	199 F	Captain Planet	~~399~~ F	149 F
Populous 2	~~399~~ F	225 F	Spid. Vs X Men	~~399~~ F	295 F

Les Promotions Gamegear

Global Gladiator	~~269~~ F	195 F	Surf Ninjas	~~269~~ F	195 F
Street of Rage	~~269~~ F	145 F	Superman	~~269~~ F	195 F
Strider Returns	~~269~~ F	195 F	The Ottifants	~~269~~ F	195 F
Super Kick Off	~~269~~ F	195 F	Solitaire Poker	~~269~~ F	95 F

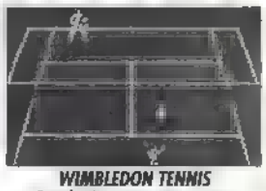
LES JEUX DE PLATEFORME

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre gamegear.

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde.

LES SIMULATIONS DE SPORT

FORMULA ONE
Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres ... C'est la vitesse qu'il vous faut ! . Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ !



WIMBLEDON TENNIS
Smash aériens, services canons, passings shots ! Un mode d'entraînement et 4 tournois.

Les Promotions Gamegear exclusives 75F*

Ninja Gaiden — **Slider** — **Space Harrier**

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

* Prix par jeu

3 Super Nintendo

Achetez votre Super Nintendo chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Supervidéo Show n° 2

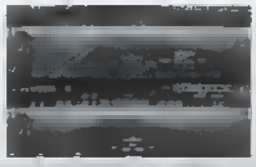
La Super Nintendo + Aladdin + 1 manette 990F

La Super Nintendo + SF 2 Turbo + 1 manette 1090F

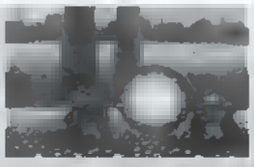
La Super Nintendo + Mario All Stars + 1 manette 990F

Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo GRATUIT pour 600 F d'achat
Gratuit et Exclusif

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



F1 POLE POSITION
La simulation de course F1 de l'année! Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 16 circuits, 7 écuries, les réglages de paramètres de la voiture...



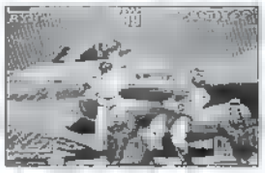
RANMA 1/2 N2
Après le dessin animé, voici le jeu pour 1 ou 2 joueurs. Participez à des combats hilarants et délirants dans la peaux de 1

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininter-rompue, de superbes action animée. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte!

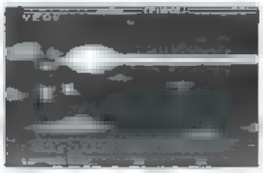
MR NUTZ
L'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur, vous allez devoir traverser, sauter et grimper de multiples niveaux.

EMPIRE STRIKES BACK
La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du deuxième volet cinématographique de la fameuse Saga. Une bande son superb

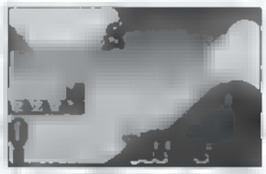
LES SUPER TOPS MICROMANIA



STREET FIGHTER 2 TURBO
Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...!



DRAGON BALL Z ACTION
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou 2 joueurs.
Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !



MARIO ALL STARS
Une compil incontournable ! 4 jeux avec Mario: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous trois issus de la NES, et Super Mario Bros :the Lost Levels, un titre inédit.

ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse ! Une musique incomparable !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez ! des 7 combattants pour 3 rounds avec des adversaires terribles !

SIM CITY
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Soyez un bon Maire !!!

NBA BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

CANTONA FOOTBALL
64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shisser, sauter ..

SUPER BOMBERMAN
n jeu de stratégie, de réflexion, d'arcade complètement délirant lorsque vous y jouerez à 4 grâce à l'adaptateur 4 joueurs.

ALIEN 3
La bête est rapide, crache de l'acide ■ est juste derrière vous ! Trouvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne soient contaminés!

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega hit !

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme à la hauteur du fameux Super Mario.

EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 .

THE 7TH SAGA
Un jeu d'aventure dans la lignée du fameux Soul Blazer. Vous allez à la recherche de 7 tablettes sacrées avec 6 autres personnages.

Exclusif !

Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z avec l'achat du jeu Dragon Ball Z

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

49F pour l'achat d'1 jeu GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

Les Super Promotions exclusives

Starwing 299 F*
Daffy Duck
Rocky Rodent

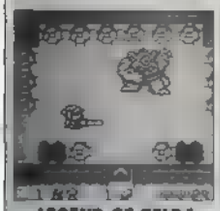
* Prix par jeu

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

4 GAME BOY

LE TOP 5 MICROMANIA



LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent: avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas

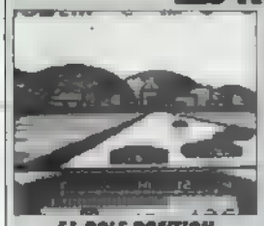
MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

SUPER MARIOLAND 2
Le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurrencer sans nul doute super marioland.

Faites la Pole Position sur 3615 MICROMANIA et gagnez des Hits !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



F1 POLE POSITION
Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 17 circuits, les réglages de paramètres de la voiture... Une rapidité et un contrôle de votre voiture sans faille !

INDIANA JONES
Partez à la conquête du Sacré Graal sur 6 niveaux reprenant les scènes du film: le train, les catacombes, le chateau de Brunwald...

ROAD RASH
Une course de motos un peu spéciale où tous les coups sont permis: donnez des coups de pied ou poussez votre adversaire à plus de 200km/h!!!

Les Promotions exclusives Game Boy 99F

Castlevania
Marble Madness
Shadow Warrior
Gauntlet 2
Nemesis...

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !

Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

Des Tops à des prix déments chez Micromania !!!

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
TM & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

La Game Boy*

299 F

Prix exceptionnel

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

* Seul sur les Consoles - Remise différée.

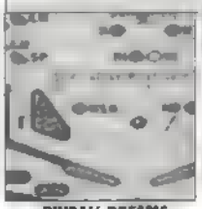
* Game Boy livrée nue, 4 piles 1,5 volt incluses

L'Amiga CD 32 2490F
+ 1 manette + 2 jeux inclus

Les Jeux Amiga CD 32

Sensible Soccer	James Pond 2
Jurassic Park	Zool
Pinball	Morph
Fantasies	Sleepwalker
D Generation	

LES JEUX DE SIMULATION/PLATEFORME



PINBALL DREAMS
Entre les mains vous avez un véritable flipper: 3 plateaux à votre disposition, 3 schémas tactiques, 3 jeux différents.

TOP RANK TENNIS
La véritable simulation de tennis sur gameboy. Vous pourrez réaliser tous les meilleurs coups du tennis, et même jouer à 4 grâce à l'adaptateur.

GOAL
Un super jeu de football réalisé par Jaleco: vous participez à la Coupe du Monde de football! Chaussez les crampons de Papin et marquez !

SPEEDY GONZALES
Speedy la souris la plus rapide du monde doit combattre le roi des rats pour sauver ses amis à travers 6 pays exotiques.

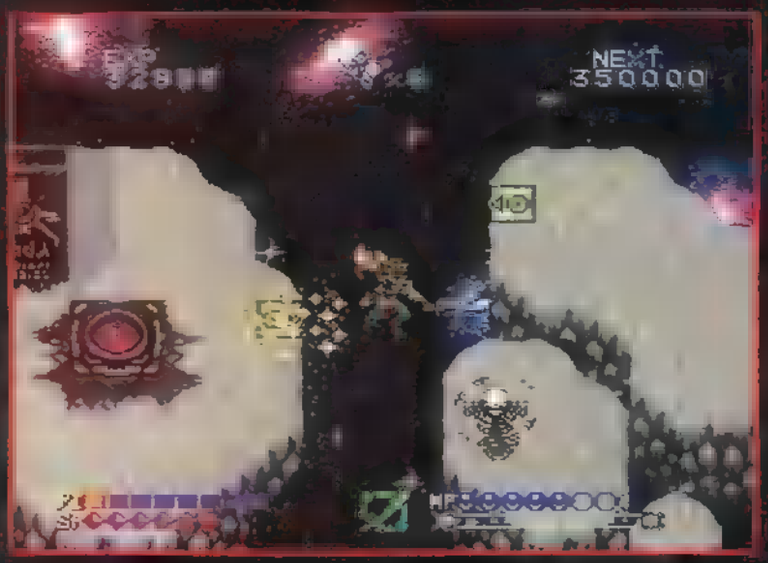
Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo France.

ALCAHEST

SQUARE-HAL/SFC

17 décembre au Japon

Ce jeu d'aventures/action prend place dans un monde médiéval où la magie règne en maître. Alcahest (appelé également dans d'autres contrées Alkaseltzer, littéralement "celui-qui-prend-la-tête"!) constitue une terrible menace pour la paix de ce monde, magique comme on l'a déjà dit. Alcahest, donc, le démon aux griffes acérées et aux pouvoirs immenses, vient de s'éveiller après un sommeil de mille ans et s'apprête à conquérir le monde pour son petit-déjeuner. Vous, Alen, le preux et brave chevalier, êtes chargé par le gardien des Lames de combattre cette redoutable entité. Seul, vous ne pouvez rien contre Alcahest. Mais si vous arrivez à mettre la main sur les quatre lames, celle du feu, du vent, de la terre et de l'eau, vous acquerrez un sabre qui aura la puissance nécessaire pour mettre un terme aux agissements d'Alcahest. Le gardien vous révèle que quatre créatures, aux ordres de ce démon, se sont emparées des différentes lames. Vous devrez donc réussir, dans un premier temps, à retrouver et combattre ces quatre génies du Mal. Vous rencontrerez, au hasard de vos pérégrinations, de précieux compagnons: un chevalier en armure, un cyborg, une fée et une magicienne... et chaque fois que vous triomphez de l'un d'eux, vous récupérez son arme et les pouvoirs magiques qui y sont associés. Si, au début du jeu, il vous faut vous contenter de sabrer l'ennemi lors des périlleux combats au corps à corps, vous aurez bientôt les moyens d'envoyer à distance des boules de feu, ou de multiplier l'impact de vos coups grâce à une série de clones qui appuient vos attaques. Ces pouvoirs ne seront pas de trop lorsque, finalement, vous devrez affronter Alcahest en personne! Comme d'habitude, le sort du monde est entre vos mains. Et toute la rédaction de Consoles+ compte sur vous et vous souhaite de joyeux combats!



Vous avez récupéré l'item du sabre vert, qui va sacrément simplifier votre entreprise de démolition des Pas-beaux. Les petits carrés ornés d'un rond vert et d'une flèche sont des télétransporteurs qui permettent de passer d'un côté de l'astéroïde à l'autre.

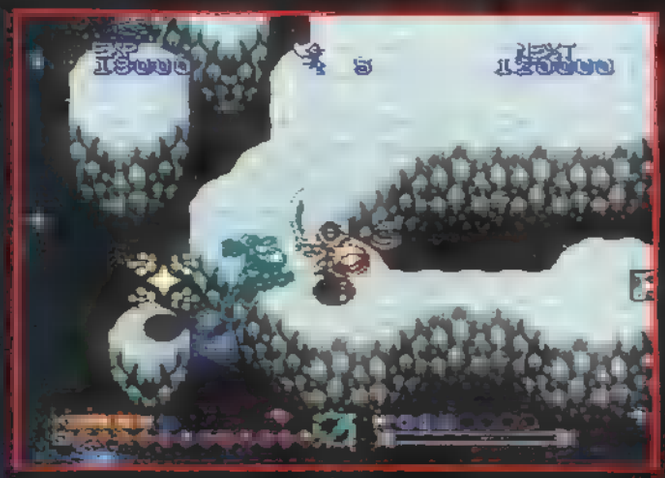
Le nombre de sprites différents est incroyable! Ici, l'un de vos compagnons d'arme débarque carrément avec une troupe de cavaliers au grand complet!

Votre progression vous amène à visiter de nombreux bâtiments. Là encore, les qualités graphiques d'Alcahest sont incontestables: les effets de matière sur les murs et le sol sont assez réalistes.

LE JAPON EN DIRECT

QUELQUES HABITANTS DE LA CONTRÉE

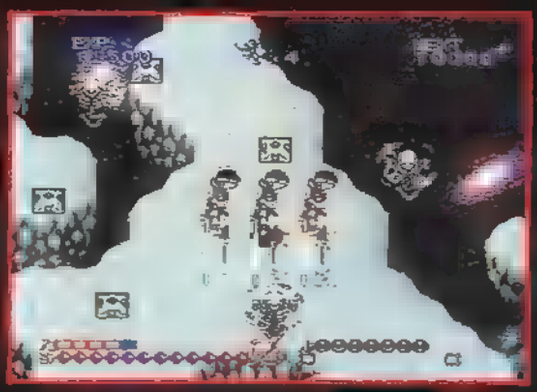
Alcahest met en scène un grand nombre de personnages. Vous rencontrerez bien entendu des ennemis qu'il faudra combattre. Mais d'autres habitants de cette contrée peuvent vous venir en aide...



Encore quelques coups de sabre, et votre adversaire va effectuer en direct un plongeon dans l'abîme!

La prêtresse remet à Alen un élixir qui est soi-disant un remède souverain contre la magie de certains boss.

Tiens, le gardien d'une des lames! Et moi qui avais peur de m'ennuyer!



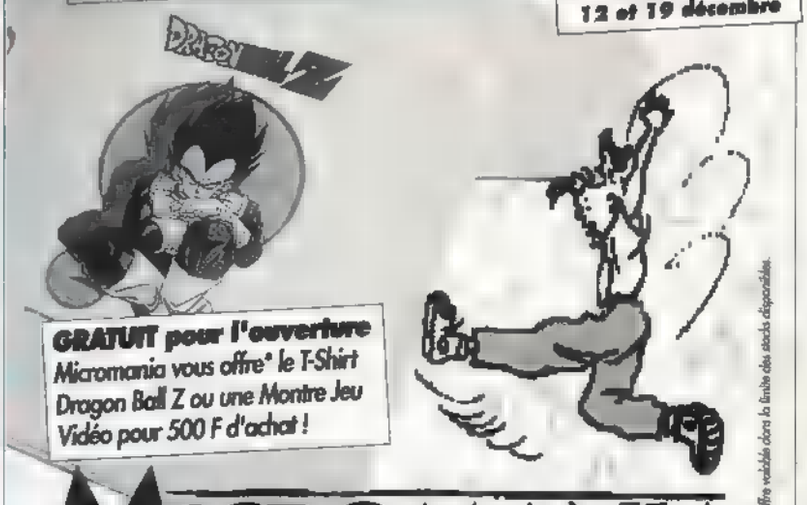
L'item dont vous venez de vous emparer vous confère un pouvoir nouveau: grâce à lui deux clones de votre héros viennent se battre à ses côtés. Le malheureux squelette-tronc ne fait vraiment plus le poids!

Admirez la beauté des décors! L'aspect de la montagne dans le fond du tableau est assez impressionnant.

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



GRATUIT pour l'ouverture
Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat !

*Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LE JAPON EN DIRECT

STAR TREK

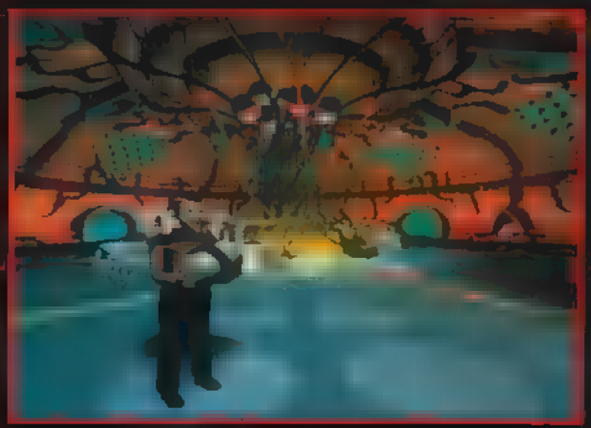
Possesseurs de 3DO et Trekies (nom des fans de Star Trek), le jour de gloire est presque arrivé! Spectrum Holobyte, dans son incommensurable bonté, a pensé à vous. Star Trek – The Next Generation – est l'adaptation du film sur la console 3DO. Embarquez à bord du Starship U.S.S. Enterprise pour une exploration de nouveaux mondes, aux confins de la galaxie. Vous allez devoir faire appel à toutes vos capacités de diplomate face à des civilisations mystérieuses aux mœurs étranges. Parfois, certaines créatures seront résolument hostiles et il vous faudra les combattre. De plus, la menace que représente le peuple Klingon pèse toujours sur vos épaules. Chacun des membres de votre équipage est un spécialiste d'une technique. Il vous d'utiliser la bonne personne à la bonne place. La réalisation de ce jeu est impressionnante. Chaque image a été tout d'abord modélisée par un programme 3D sur Macintosh, puis les textures ont été plaquées et les sources de lumière calculées. Le résultat est excellent.

L'U.S.S. Enterprise arrive en orbite au-dessus d'une des planètes de la Confédération. 3DO oblige, on a droit ici à un splendide mapping sur la surface de cette petite Lune. Un étrange réseau se tisse alors sur son pourtour. Une petite téléportation de reconnaissance sur place s'impose!

Inspiré directement des épisodes de Star Trek, le design des lieux et l'aspect des éléments qui s'y trouvent ont fait l'objet d'un soin particulier.

Tous les écrans, tous les lieux, tous les personnages ont été réalisés en 3D! Le résultat est fantastique, notamment pour les décors, même si les personnages ne sont pas encore aussi ressemblants qu'ils devraient l'être (leurs pieds, par exemple!).

ZOOM GOGO, MERCI 3DO!



Grâce à la puissance des chips de la 3DO et à l'utilisation de la 3D, le joueur peut zoomer sur un détail pour mieux l'observer. Par exemple, rien de plus facile que d'obtenir un gros plan sur le schmilblick convexe que tient entre ses mains un de vos hommes.

Prenez l'avantage avec...

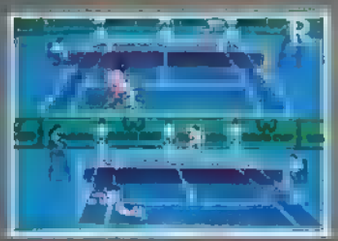
DAVIS CUP™
World Tour

Cette simulation de tennis bourrée d'action a tout ce que vous pourriez désirer: tournois, fantastiques graphismes animés, division de l'écran en mode deux joueurs, replays vidéo, vrais dialogues, et écrans de statistiques avec classement des joueurs.

"Davis Cup est la crème de la crème des jeux de tennis"
MEGATECH - 90%

"La meilleure simulation de tennis jamais vue sur Mega Drive. Achetez-la!" MEAN MACHINES - 90%

"Le suprême jeu de tennis est enfin arrivé. Rapide, avec des coups à [illegible] à disposition, [illegible] vraiment très prenant"
SEGA POWER - [illegible]



MEGA DRIVE

DOMARK

TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.
DAVIS CUP TENNIS © 1993 [illegible] SA. Licensed by Nintendo Ltd. Licensed by Tengen Inc. All rights reserved. [illegible] by Domark Software Ltd. [illegible] Wimbledon Place, London SW15 1PR.

LORICIEL

LE JAPON EN DIRECT

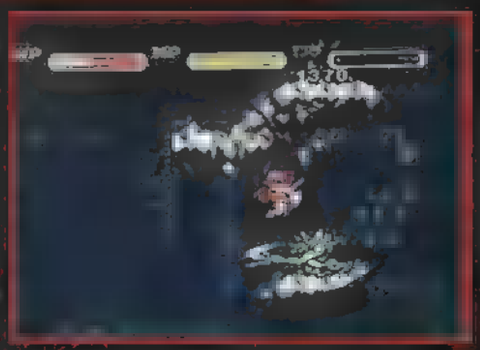
BUBBLE MEIL

Jeu de plates-formes plus que prometteur, Bubble Meil a de quoi surprendre! Tout d'abord, son héros n'est autre qu'une elfe. Mignonne et décidée, elle manie le bouclier et l'épée avec dextérité. Il faut dire que ce sont là ses outils de travail. En effet, Meil exerce la profession rémunératrice, mais passablement dangereuse, de chasseur de primes. Elle parcourt le pays, s'arrêtant dans les villes pour lire les affiches où sont représentées les mines patibulaires des malfrats du coin. Après avoir collecté quelques renseignements sur les lieux où ils sévissent habituellement, elle se lance à leur poursuite afin de les ramener, morts ou vifs, et toucher ainsi la prime promise. Un jeu beau et marrant, une petite merveille bientôt en vente libre dans votre boulangerie préférée!

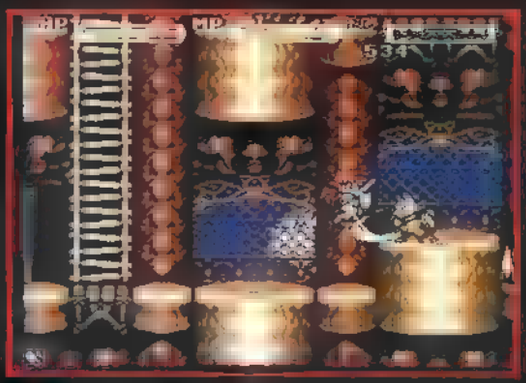
La carte des lieux, en Mode 7, s'il vous plaît! Vous vous apprêtez à commencer le niveau de la jungle.

LE LOOK DE YS, EN MIEUX!

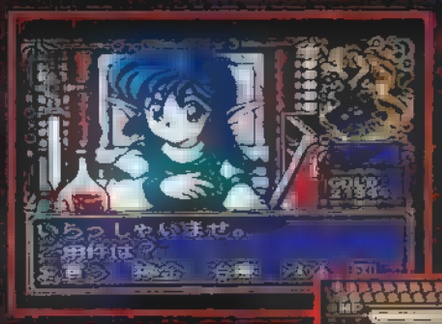
Le look de cette cartouche rappellera certainement quelque chose aux possesseurs de Ys sur PC Engine, MD ou SFC. Ce sont en effet les créateurs de cette série qui ont réalisé Bubble Meil. La plupart des décors (les grottes, les refuges dans les arbres...) ont carrément été repris tels quels de la série des Ys. Les graphismes sont de véritables petites merveilles! Les sprites des trois héros, comme ceux de leurs adversaires, sont mignons à souhait (bien qu'un peu petits à mon goût). Les écrans regorgent de couleurs et de dégradés. L'aspect des matériaux naturels, comme la pierre ou le bois, est admirablement bien rendu.



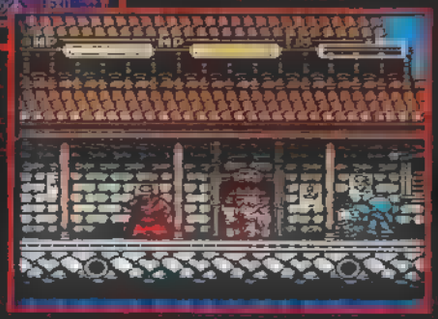
La qualité des décors est incroyable! Et regardez ce halo lumineux qui dévoile peu à peu de fabuleux pixels...



Au fond de sa tanière, un ours mal léché vous attend! Que vous contempliez le rendu des rondins de bois, celui de la fenêtre ouvragée ou des planches de l'échelle, attention les yeux! Petit chef-d'œuvre graphique!



C'est ici que vous pourrez effectuer sauvegardes et achats de marchandise. Le reste de votre équipement provient de rapines dans les stocks de vos prisonniers, et de la découverte de trésors.



Les villes et les villages sont à visiter avec soin! Les renseignements sont faciles à glaner: c'est encore le meilleur endroit pour s'équiper avant de partir en expédition.

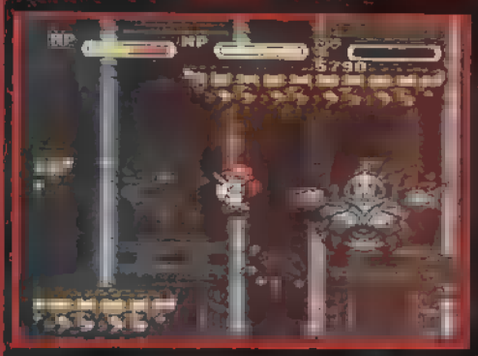
VOS MEILLEURS AMIS: UN APPRENTI SORCIER ET UNE CHAUVE-SOURIS

Meil n'est pas seule pour effectuer ses petites descentes dans les milieux de la pègre. Elle est accompagnée de deux personnages. Tatto est un apprenti sorcier qui peut lancer des boules de feu ou bien déclencher de mini-tornades. Gau est une espèce de chauve-souris bleue, avec une unique corne sur le front, qui peut cracher de la bave (la bave d'un Gau en colère est souvent mortelle!) ou des flammes. Ces personnages, dont vous ferez la connaissance au cours de votre aventure, jouent un rôle essentiel. En effet, même si l'action est le principal ingrédient de cette cartouche, il faudra de temps en temps vous creuser un peu les méninges pour franchir des passages périlleux ou vous tirer des pièges tendus par vos adversaires. A certains moments, vous n'aurez d'autre choix que d'utiliser un des deux autres personnages. Vous pouvez passer ainsi de l'un à l'autre, selon les capacités de chacun.

BATTEZ-VOUS SI VOUS ÊTES UNE ELFE

Bien sûr, il faut résoudre certaines énigmes! Mais ce sont surtout les combats qui vont vous permettre de progresser dans le jeu. Qu'il vous faille simplement survivre, finir un niveau ou encore collecter de l'or, voici quelques-uns des adversaires auxquels vous aurez affaire...

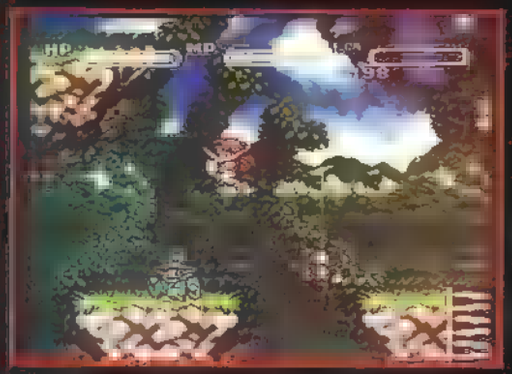
La momie essaye de vous avoir avec le vieux truc de l'attaque des boules d'énergie! Depuis SF II et Chun Li, plus personne ne se laisse prendre à ce jeu-là!



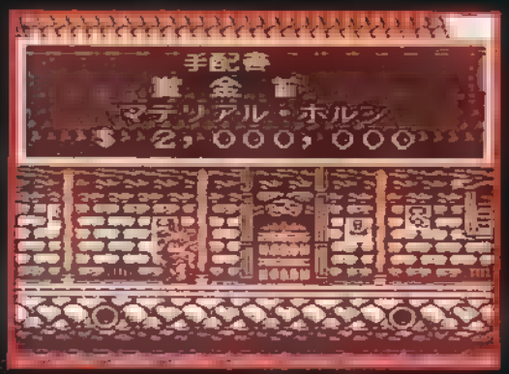
Ce boss chromé projette des sphères métalliques géantes. Heureusement, deux plates-formes judicieusement placées vont vous permettre d'éviter ses tirs, et de venir le frapper à votre tour.

Un des infâmes qu'il vous faudra absolument vaincre, et que vous pourrez échanger contre monnaie sonnante et trébuchante: une sorcière dans un curieux exosquelette cybernétique.

Les rencontres vous permettent d'en savoir un peu plus sur les dangers qui vous attendent.



Même au fond des cavernes immergées, il vous faudra mener le combat. Et dire que vous auriez pu, comme toute jeune elfe normalement constituée, filer la quenouille et préparer la soupe!



Un peu partout sur les murs de la ville sont affichées les effigies des criminels. Le renseignement le plus intéressant est, bien sûr, le montant de la prime, inscrit à côté du portrait.

NEW STOCK GAMES

VENTE - ECHANGES - RACHATS

3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS
(à l'angle du 7 rue des Ecoles)
CARDINAL LEMOINE
OU JUSSIEU.
TEL: 44 07 04 61

3DO DISPONIBLE !

SUPER FAMICOM - SUPER NES

Final Fight 2	189 F	Fatal Fury 2	559 F
Tiny Toon	329 F	Dragon Ball Z 3	559 F
Pop'n Twin Bee	329 F	Turtle Ninja 5	559 F
Star Fox	329 F	Rockman X	549 F
Exaust Heat 2	389 F	Ken 7	559 F
World Heroes	529 F	Art of Fighting	499 F
Actraiser 2	599 F	Solstice 2	509 F
Aladdin (US)	529 F	Eye of Beholder (US)	549 F
Star Wars 2 (US)	539 F	Mortal Kombat (FR)	479 F
Mister Nuts	499 F	Palladin Quest (US)	529 F
Clayfighters (US)	549 F	Flashback (US)	549 F
Seventh Saga (US)	529 F	Secret of Mana (US)	539 F

MEGADRIVE - MEGA CD

MEGADRIVE 2 + SF2	1190 F	MEGA CD 2 + 1 JEU	1990 F
Jurassic Park	369 F	Sonic CD	499 F
Wimbledon	369 F	Silpheed	499 F
Aladdin	399 F	Final Fight (CD)	319 F
Street Fighter 2	499 F	Eye of Beholder (CD)	499 F
Turtle Ninja 5	479 F	Virtua Racing	479 F

NEO GEO

NEO GEO	2485 F	Memory Card	229 F
World Heroes 2	1350 F	Super Side Kick	1390 F
View Point	1490 F	Fatal Fury Special	1590 F
Samurai Shodown	1590 F	Pop Hunter	TEL.

NEO GEO - OCCASION

NEO GEO	1890 F	View Point	1199 F
Art of Fighting	899 F	Sengoku	559 F
3 Count Bount	999 F	Sengoku 2	999 F
Fatal Fury 2	1090 F	Ninja Combat	399 F

ATTENTION! : TOUS LES NOUVEAUX JEUX D'IMPORT NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTIFS POUR POUVOIR FONCTIONNER SUR LES CONSOLES FRANCAISES.

AUTRES TITRES NOUVEAUTES :TEL. 44 07 04 61

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo (48 H !) C-27

NOM :.....PRENOM:.....
ADRESSE:.....
.....CODE POSTAL:.....
VILLE:.....TEL.: .....
REGLEMENT: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE
CARTE BLEUE N°: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
EXPIRE LE: ..../....
SIGNATURE:

TITRES ET CONSOLES (PRECISEZ SUR QUELLE CONSOLE)	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
FRAIS D'ENVOI (JEUX : F / CONSOLES: 55)	
TOTAL A PAYER	

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX REVISABLES SANS PREAVIS.

DRAGON BALL

Après avoir réalisé récemment une version jeu de rôles/aventures de Dragon Ball, Bandai nous propose un nouvel épisode de la version action. Reprenant les personnages tirés du célébrissime dessin animé, DBZ II va vous permettre de flanquer une raclée à tous ceux qui pensent que leur dojo est meilleur que le vôtre!
Cette cartouche reprend le système de jeu du premier épisode. Vous pouvez choisir le mode "Denka itchi Budôkai" (littéralement "école d'arts martiaux la meilleure"), le mode Scénario, ou encore le mode "Taisen" (combat). En version Taisen, vous affronterez un deuxième joueur, ou bien la machine, et devrez anéantir huit opposants. En mode Scénario, vous ne combattrez que quatre personnes (le jeu contient en tout treize belligérants) et devrez contrecarrer les plans de Selu. L'interface est quasiment identique à celle du premier épisode, avec l'écran qui se sépare en deux lorsque les combattants s'affrontent à distance, et qui opère une rotation ultrarapide lorsque l'un d'entre eux change de position. Les combats au corps à corps ont été améliorés, notamment les projections, et sont maintenant à la fois plus faciles à exécuter et plus prenants.
Pour effectuer les attaques spéciales, il faut que votre réserve de puissance soit bien remplie. Si vous en manquez, vous ne pourrez alors ni porter une attaque (votre coup retombera à quelques mètres de vous, lamentablement), ni même vous mettre en garde. Pour regagner du pouvoir, il vous faudra appuyer le plus rapidement possible sur le bouton de votre manette. On peut désormais jouer à la DCA et tirer du sol sur un adversaire qui se balade à quelques kilomètres au-dessus de vous. De même, perché au milieu des nuages, vous pourrez arroser le clown qui se trouve sur le plancher des vaches et qui a osé vous défier! L'attaque la plus forte est la Demo Attaque. Elle pulvérise tout dans un rayon de plusieurs kilomètres!

UN COMBAT DE CHIFFONNIERS

Voici le détail d'un assaut particulièrement redoutable. A vos manettes: précision, endurance, réflexes, les pros ont la parole!

Selu se rue sur notre frêle (il cache bien son jeu, le bougre!) petit San Gohan pour lui décocher un "mawashi geri" en pleine tête...

... mais le petit San Gohan pare le coup et contre-attaque... Petit, mais souple et rapide, notre homme. Et hop! que je te passe sous les jambes pour mieux t'avoir.

Mêlée générale: avant même que Selu n'ait réussi à "aspirer" votre énergie ("kyushiyu"), vous lui sortez une projection de derrière les fagots qui l'éjecte!

Piccolo, vert de rage à l'idée que vous avez réussi à parer sa dernière attaque vous envoie un "mankanko-sapo"! C'est une attaque rapide et puissante, mais il faudra qu'il trouve autre chose s'il veut vous avoir!

Selu lance une attaque dévastatrice, un "kamehame ha" pour être précis, sur un Gohan à terre.

Z II

LA PUISSANCE À L'ÉTAT PUR!

L'attaque spéciale "sayajin vegeta" vous permet d'envoyer en plein ciel un fasceau destructeur hyperpuissant!

Ce n'est pas la peine de lancer une attaque spéciale si votre puissance est quasiment inexistante. Elle n'atteindra jamais son objectif!

Gohan envoie un méga-rayon-de-la-mort-qui-tue!

La flamme bleue, autour de Seiu, et la jaune, autour de Gohan, vous indiquent qu'il y a des coups spéciaux ("hisatsu") qui se préparent!

Comme dans l'épisode précédent, l'écran "splite" dans tous les sens.

BANDAI/SFC

décembre au Japon

ALYZEES VPC

Ludique Tous les Jours

43.55.99.33 De 9h30 a 20h30

Les Jeux au Plus Bas Prix !!?

prix revisables dans la limite des stocks disponibles.

OCCAS FAMICOM US.JAP.FRANCAIS

SUPER NES US+1JX	799F
SUPER NINTENDO+1JX	649F
STREET FIGHTER 2	149F
FZERO	199F
F1 ROC	199F
ANOTHER WORLD	199F
PRINCE OF PERSIA	199F
SUPER SOCCER	199F
F1 ROC	199F
KICK OFF	229F
SUPER ALESTE	229F
SUPER STARWARS	249F
JIMMY CONNORS	249F
DESERT STRIKE	249F
MARIO KART	249F
FATAL FURY	249F
SIM CITY	249F
STARTFOX	299F
DRAGON BALLZ 2	299F
MORTAL KOMBAT	349F
MARIO ALL STARS	349F
S.FIGHTER 2 TURBO	399F
AUTRES JEUX	TEL

POUR TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF, UN BON D'ECHANGE GRATUIT POUR SEGA et NINTENDO

NEUF FAMICOM US.JAP.FRANCAIS

SUPER NES US	990F
SUPER NES US + SF2 TURBO	1390F
MANETTE PROPAD	99F
ADAPTATEUR 60HZ	99F
MARIO ALL START	429F
S.FIGHTER 2 TURBO	449F
ERIC CANTONA	449F
ZOMBIE AT MY NEG.	449F
MR NUTZ	449F
MORTALCOMBAT	489F
WORLD HERO	499F
COOL SPOT	529F
RUN SABER	529F
ROCKN ROLL RAC.	529F
JURASSIC PARK	539F
SECRET OF MANA	549F
ALADDIN	549F
ART OF FIGHTING	559F
ACTRAISER 2	569F
START WARS 2	589F
DESERT FIGHTER	629F
RANMA 1/2 N°3	649F
DRAGONBALLZ 2 (n°3)	649F
TORTUES NINJA 5	649F
FATAL FURY 2	649F
AUTRES JEUX	TEL

MEGADRIVE OCCAZ US.JAP.FRANCAIS

MEGADRIVE+1JX	499F
MEGA CD 2	1599F
FLASHBACK	249F
TINY TOONS	249F
BUSBY	269F
TERMINATOR	149F
SONIC 2	149F
ALIEN 3	149F
GOLDEN AXE	99F
AUTRES JEUX	TEL

MEGADRIVE NEUF US.JAP.FRANCAIS

MEGADRIVE 2+1JX	899F
MEGADRIVE JAP	649F
STREET FIGHTER 2	499F
ALADDIN	429F
JURASSIC PARK	399F
LAND STALKER	399F
SHINOBI 3	399F
MORTAL COMBAT	399F
AUTRES JEUX	TEL

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO+1 JX	1890F
MANETTE	299F
MEMORY CARD	199F
ART OF FIGHTING	899F
SUPER S.KICK	990F
FATAL FURY 2	990F
AUTRES JEUX	TEL

NEO GEO NEUF

NEO GEO	2490F
JOYSTICK	449F
SAMOURAI SH.	1490F
WORLD HERO 2	1490F
SUPER S.KICK	1490F
FATAL FURY special	1650F
AUTRES JEUX	TEL

GAMEBOY OCCAZ

GAMEBOY	249F
ZELDA AVD.	199F
MEGAMAN 2	129F
AUTRES JEUX	TEL

GAMEGEAR OCCAZ

GAMEGEAR+1JX	349F
SONIC	129F
BATMAN RETURN	149F
AUTRES JEUX	TEL

NEC

NEC GT	1490F
COREGRAFX occas	449F
S.FIGHTER 2'	429F
BOMBERMAN 93	399F
GRADIUS 2 CD	399F

AMIGA CD32	2490F
3DO+1JX	TEL
JAGUAR	2290F
NEC CD DUO	2490F

LES ECHANGES LES MOINS CHERS !!

SUPER FAMICOM 45FRS

MEGADRIVE 35FRS

NEO GEO 89FRS

ETC...

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS SUR D'AUTRES TITRES ET CONSOLES CONTACTEZ-NOUS.

À RETOURNER A:

ALYZEES 1BD DE BELLEVILLE 75011 PARIS

NOM .....

ADRESSE .....

VILLE ..... CODE POSTAL .....

TEL .....

DESIGNATION	QANT.	PRIX	TOTAL
FRAIS DE PORT		+29 frs	

POUR LES CONSOLES FRAIS DE PORT 59frs NEO GEO 79frs

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT

POUR TOUT RENSEIGNEMENTS CONTACTER MR VIEY PHILIPPE AU 43.55.99.33 FAX 43.55.87.86

REAL N. LAMAGNERE

INFO Henkan Usack

C+27

PLAYER GAME

LE CATALOGUE

CONTACTEZ-NOUS AU 83.96.16.33
POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE:

CELUI DE GAUCHE EST POUR LE PAIEMENT EN 4 FOIS
CELUI DE DROITE CORRESPOND A -15% POUR PAIEMENT COMPTANT

SNES

CONSOLE SNES	1100	935
CONSOLE SNES + 1 JEU	1400	1200
ADAPT SNES EUROPE (AD 29)	100	85
ADAPT. SNS 60Hz (DATEL)	140	119
ADAPTATEUR SNES 220 V	90	77
JOYST ARCADE SNES	290	247
JOYSTICK CAP COM SNS	630	536
MANETTE ARCADE DIGITAL SNS	550	468
MANETTE SNES SUPER 4	80	68
PACK 2 JOY SS FILS+RECEP.INFRA	350	298
PRISE MULTI JOY (X4) SNS	270	230
PRO-5 JOYSTICK SNS	370	315
RALLONGE JOY SNES	70	60
RGB SCART CABLE SNS	120	102
SNS ASCII PAD	170	143
SNS CLEANING KIT	110	94
SNS COMPETITION JOYSTICK	770	655
SNS CONTROL PADS	190	162
SNS DUEL TURBO REMOTE	520	442
SNS FIRE A/V CABLE	90	77
SNS FIRE EXTERMINATOR	150	128
SNS FIRE JOYCARD	130	102
SNS FIRE PAL CONVERTER	260	221
SNS FIRE XE-6 JOYSTICK	240	204
SNS GAME GENIE	580	493
SNS HYPERBEAM	370	315
SNS MAGIC CARD VIDEO GAME	350	298
SNS STD PRO PAD	190	162
SNS STD PROGRAM PAD	360	306
SNS STD PROGRAMMABLE	510	434
SNS STD TOP FIGHTER	530	451
SNS STREETFIGHTER 2 JOYSTICK	530	451
SNS SUPER JO-JO CONTROL	400	340
SNS SV-334 CONTROLLER	140	119
SNS UNIVERSAL CARRY CASE	190	162
SUPER ADVENTAGE SNES	390	332
SUPER JOY PRO-4 SNES	80	68
SUPERSCOPE SNS	580	493
ACTION 52-52 GAMES IN 1 CART	990	842
ACTION REPLAY PRO	410	349
ACTRAISER	440	374
ADAMS FAMILY 2	450	383
ADDAMS FAMILY	476	405
ADDAMS FAMILY 2 (EU)	460	391
AERO THE ACROBAT	476	405
AEROBIZ	476	405
ALIEN III	476	405
ALIEN VS PREDATOR	476	405
AMAZING TENNIS	450	383
AMERICAN GLADIATOR	450	383
ARCANA	340	289
ARCUS ODYSSEY	476	405
ASTERIX (EU)	476	405
AXELAY	260	221
BARBIE SUPER MODEL	476	405
BART'S NIGHTMARE	476	405
BATMAN RETURNS	260	221
BATTLE BLAZE	470	400
BATTLE CARS	476	405
BATTLE CLASH	380	323
BATTLE GRAND PRIX	320	272
BATTLE TOAD	476	405
BAZOOKA BLITZKREIG (SS)	470	400
BEST OF BEST	476	405
BILL LAIMBEER BASKETBALL	230	196
BIOMETEL	470	400
BLAZEON	476	405
BLUE BROTHERS	476	405
BOB	476	405
BRAWL BROTHERS	476	405
BRETT HULL HOCKEY	476	405
BUBSY	476	405
BULLS VS BLAZERS	476	405
CACOMA KNIGHT	440	374
CAL RIPKIN JR BASEBALL	476	405
CALIFORNIA GAMES	380	323
CALIFORNIA GAMES 2	476	405
CAPTAIN NOVOLIN	190	162
CASTLEVANIA 4	476	405
CHAMPION LEAGUE SOCCER	476	405
CHESSMASTER	476	405
CHESTER CHEETAH	450	383
CHUCK ROCK	450	383
CLAYMATES	476	405
CLUE	470	400
COMBATRIBES	476	405
CONGO'S CAPER	440	374
CONTRA 3 ALIEN WARS	476	405
COOL SPOT	476	405
COOL WORLD	450	383
CRASH DUMMIES	476	405
CYBERNATOR	450	383
CYBERSPIN	460	391
DAFFY & MARVIN	476	405
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS	476	405
DESERT STRIKE	380	323
DIG & SPIKE VOLLEYBALL	476	405
DOOMSDAY WARRIOR	476	405
DRACULA	476	405
DRAGON'S LAIR	380	323
DRAKKHEN	476	405
DREAM PROBE	476	405
DUNGEON MASTER	476	405
E V O	476	405
EQUINOX	587	499
EXTRA INNINGS	280	238
F-ZERO	380	323
F1 POLE POSITION	620	527
F1 RACE OF CHAMPIONS	476	405
FACEBALL 2000	476	405
FAMILY DOG	476	405
FATAL FURY	476	405
FINAL FANTASY 2	476	405
FINAL FANTASY QUEST	360	306
FINAL FIGHT	350	298
FINAL FIGHT	476	405
FIRE POWER 2000	476	405
FIRST SAMURAI	476	405
FOOTBALL FURY	470	400
G FOREMAN KO BOXING	476	405
G2	476	405
GEMFIRE	476	405
GHENGIS KHAN 2	476	405
GHOULS AND GHOST	320	272
GOAL	450	383
GODS	476	405
GOOF TROOP	476	405
GRADIUS 3	290	247
GREAT WALDO SEARCH	390	332
GUN FORCE	280	238
HARLEY'S HUMONGOUS	450	383
HIT THE ICE	476	405
HOLE IN ONE GOLF	440	374
HOME ALONE	476	405
HOME ALONE 2 LOST IN N.Y.	380	323
HOOK	476	405
IMPERIUM	450	383
ININDO	476	405
J. MADDEN FOOTBALL 1993	476	405
JACK NICKLAUS GOLF	476	405
JAGUAR	476	405
JAMES BOND JR	476	405
JEOPARDY	476	405
JIMMY CONNORS	440	374
JOE & MAC	420	357
KABLOOEY	320	272
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE	476	405
KENDO RAGE	476	405
KING ARTHUR'S WORLD	476	405
KING OF MONSTERS	460	391
KRUSTY'S FUNHOUSE	476	405
L'ARME FATALE (EU)	320	272
LAGOON	476	405
LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	476	405
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	476	405
LEGEND OF ZELDA	400	340
LEMMINGS	476	405
LETHAL WEAPON	450	383
LORD OF THE RINGS	476	405
LOST VIKINGS	476	405
MAGIC JOHNSON BASKET	476	405
MAGIC SWORD	476	405
MARIO IS MISSING	476	405
MARIO PAINT	476	405
MECAROBOT GOLF	476	405
MECH WARRIOR	476	405
MICKEY MAGICAL QUEST	476	405
MICKEY'S EDUTAINEMENT	476	405
MIGHT & MAGIC 2	476	405
MIGHT & MAGIC 3	476	405
MOB RULES	476	405
MONOPOLY	470	400
MORTAL KOMBAT	610	519
MUSYA	260	221
MVP FOOTBALL	476	405
NBA ALL STAR CHALLENGE	476	405
NCAA BASKETBALL	380	323
NFL FOOTBALL	476	405
NFL QUATERBACK CLUB	476	405
NHLPA HOCKEY	476	405
N. MANSEL CHAMPIONSHIP RACING	476	405
NOLAN RYAN BASEBALL	476	405
ON THE BALL	476	405
OPERATION LOGIC	476	405
OUT OF THIS WORLD	380	323
OUTLANDER	476	405
PAC-ATTACK	440	374
PEBBLE BEACH GOLF: TRUE GOLF	476	405
PHALANX	476	405
PILOT WINGS	260	221
PITFIGHTER ARCADE	476	405
PLAY ACTION FOOTBALL	470	400
PLOK	476	405
ROCKY & ROCKY	476	405
POPULOUS	250	213
POWER LEAGUE BASEBALL	476	405
POWER MOVES	450	383
PRINCE OF PERSIA	476	405
PRO QUATERBACK	476	405
PRO SPORT HOCKEY	476	405
PTO PACIFIC THEATER OF OPS	476	405
PUGSLEYS SCAVENGER HUNT	476	405
PUSH OVER	370	315
PUTTY	476	405
Q*BERT 3	476	405
R-TYPE	290	247
RACE DRIVIN ARCADE	476	405
RADIO FLYER	476	405
RAIDEN TRAD	260	221
RAMPART	280	238
REDLINE : F1 RACER	476	405
REN & STIMPY	476	405
RIDDICK BOWE	476	405
ROAD RIOT	260	221
ROAD RUNNER	450	383
ROBOCOP (EU)	476	405
ROBOCOP 3	476	405
ROBOCOP VS THE TERMINATOR	476	405
ROCK N ROLL RACING	476	405
ROCKY AND BULLWINKLE	260	221
ROCKY RODENT	476	405
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	476	405
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 2	476	405
ROYAL RUMBLE	476	405
RPM RACING	280	238
RUN SABER	476	405
SHADOW RUN	476	405
SHANGAI 2	450	383
SIM CITY	450	383
SIM EARTH	476	405
SIMPSON	476	405
SKINS GAME	476	405
SKUL JAGGER REVOLT	476	405
SONIC BLASTMAN	476	405
SOUL BLAZER	476	405
SPACE MEGA FORCE	476	405
SPELLCRAFT	476	405
SPIDERMAN X MAN	476	405
SPINDIZZI WORLDS	476	405
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	476	405
STAR FOX	476	405
STAR WARS	450	383
STREET COMBAT	450	383
STREET FIGHTER 2	476	405
STREETFIGHTER 2 TURBO EDITION	476	405
STRIKE GUNNER S.T.G	476	405
SUNSET RIDERS	476	405
SUPER ADVENTURE ISLAND	476	405
SUPER AQUATIC GAMES	430	366
SUPER BASEBALL 2020	476	405
SUPER BASEBALL SIMULATOR 1000	476	405
SUPER BASES LOADED	476	405
SUPER BASES LOADED 2	476	405
SUPER BATTLETANK	476	405
SUPER BATTLETANK 2	476	405
SUPER BATTLETOADS	476	405
SUPER BLACK BASS	476	405
SUPER BOMBERMAN & MULTITAP	476	405
SUPER BOWLING	476	405
SUPER BUSTER BROTHER	450	383
SUPER BUSTER MARIO	476	405
SUPER CEASARS PALACE	476	405
SUPER CONFLICT	476	405
SUPER CONFLICT	476	405
SUPER DOUBLE DRAGON	476	405
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	476	405
SUPER GHOULS & GHOST	330	281
SUPER GOAL	476	405
SUPER HIGH IMPACT	476	405
SUPER JAMES POND	476	405
SUPER MARIO ALL STARS	476	405
SUPER MARIO KART	450	383
SUPER MARIO WORLD	410	349
SUPER MEGAMAN	476	405
SUPER NBA BASKETBALL	476	405
SUPER NINJA BOY	476	405
SUPER OFF ROAD	476	405
SUPER OFF ROAD BAJA	476	405
SUPER PITFIGHTER	290	247
SUPER R-TYPE	260	221
SUPER SCOPE SIX	476	405
SUPER SLAM DUNK	476	405
SUPER SLAP SHOT	476	405
SUPER SMASH TV	330	281
SUPER SOCCER	470	400
SUPER SOCCER CHAMP	476	405
SUPER SONIC BLASTMAN	476	405
SUPER STAR WARS	476	405
SUPER STRIKE EAGLE	476	405
SUPER TENNIS	470	400
SUPER TOLL LAND	476	405
SUPER TURRICAN	440	374
SUPER TURRICAN	430	366
SUPER VALIS 4	476	405
SUPER WIDGET	476	405
SUPERMAN	476	405
SUPERSCOPE	450	383
SYVALLION	476	405
TAZMANIA	476	405
TECMO SUPER NBA BASKETBALL	476	405
TERMINATOR	476	405
TERMINATOR 2 ARCADE (SS)	476	405
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	476	405
TEST DRIVE 2	476	405
THE DUEL	380	323
THE HUMANS	476	405
THE HUNT FOR RED OCTOBER (SS)	476	405
THE JOURNEY HOME	476	405
THOMAS THE TANK ENGINE	476	405
THUNDER SPIRITS	476	405
TIME TRAX	476	405
TINY TOON	476	405
TMNT 4 . TURTLES IN TIME	476	405
TOM AND JERRY	476	405
TOP GEAR	470	400
TOP GEAR 2	476	405
TOXIC CRUSADERS	476	405
TOYS	450	383
TRODDLERS	470	400
TUFF N NUFF	476	405
TURTLE NINJA 4	476	405
ULTIMA THE FALSE PROPHET	476	405
ULTIMATE FIGHTER	476	405
UN SQUADRON	470	400
UNCHARTED WATERS	476	405
UNIVERSAL SOLDIERS	476	405
UTOPIA	476	405
VALIS 4	476	405
VEGAS STRAKES	470	400
WALDO SEARCH	380	323
WANDERERS FROM YS 3	370	315
WARP SPEED	476	405
WAYNES WORLD	476	405
WE'RE BACK	476	405
WHEEL OF FORTUNE	476	405
WHERE IN WORLD IS C. SANDIEGO?	476	405
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO ?	476	405
WING COMMANDER	476	405
WINGS 2	370	315

SNES

WIZARD OF OZ	476	405
WOLF CHILD	476	405
WORDTRIS	440	374
WORLD CLASS RUGBY (EU)	476	405
WORLD HEROES	476	405
WWF ROYAL RUMBLE	476	405
WWF SUPER WRESTLEMANIA	476	405
X ZONE	370	315
YOSHI'S COOKY	470	400
YOUNG MERLIN	476	405
YS3	280	238
ZELDA 3	450	383
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	476	405

SUPERFAMICOM

CONSOLE SUPERFAMICOM	1640	1394
RALLONGE JOYSTICK SFM	70	60
SUPERSCOPE SFM	580	493
SUPER GAME CONVECTOR SFM	[illegible]	[illegible]
ALIEN VS PREDATOR	450	383
AXELAY	370	315
BASEBALL 2020	370	315
BATMAN RETURN	250	213
BLUES BROTHER	320	272
BRASS NUMBERS	320	272
CASTLEVANIA 4	280	238
COMBATRIBES	320	272
CONTRAT SPIRIT	320	272
DEAD DANCE	370	315
DINA WARS	280	238
DRAGONBALL Z 2	556	473
DUNK STAR	510	434
EARNEST EVANS	230	196
F1 EXHAUST HEAT 2	556	473
F1 SUPER DRIVING	556	473
F2 GRAND PRIX 2	530	451
FAMILY TENNIS	500	425
FINAL FANTASY 5	556	473
FINAL FIGHT 2	330	281
FIRST OF NORTH STAR 6	556	473
FLYING HERO	380	323
HEAVY NOVA	230	196
HOOK	420	357
HUMAN GP	480	408
ICE HOCKEY	450	383
IKARI NO YOSAI	270	230
IMPERIUM	240	204
JACKY CRASH	330	281
JOE & MAC 2	330	281
KIKI KAIKAI	530	451
KING OF THE RALLY	370	315
LEMMINGS	230	196
LOONEY TOONS	370	315
MAGIC JOHNSON	556	473
MARIO COLLECTION	556	473
MARIO PAINT	556	473
MICKEY MAGICAL ADV	540	459
NIGEL MANSELL F1	556	473
OTHELLO	440	374
OUT OF THIS WORLD	330	281
PARODIUS DA	530	451
PHALANX	556	473
POP TWIN BEE	500	425
POPULOUS	200	170
POPULOUS 2	550	468
POWER ATHLETE	320	272
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	510	434
RANMA 1/2 2	556	473
RETURN DOUBLE DRAGON	280	238
RETURN OF DOUBLE DRAGON	280	238
ROCKETER	180	153
ROYAL CONQUEST	230	196
RPM RACING	190	162
RUSHING BEAT	190	162
RUSHING BEAT 2	230	196
SEIKEN DENSETSU 2	556	473
SEWER SHARK	530	451
SKY MISSION	320	272
SMASH TV	250	213
SONG MASTERS	440	374
SONIC BLASTMAN	530	451
SOUL BLADER	190	162
STAR FOX	440	374
STAR WARS	500	425
STREET FIGHTER 2	556	473
STREETFIGHTER 2 TURBO	556	473
SUP FORMATION SOCCER2	500	425
SUPER BOMBERMAN	556	473
SUPER CUP SOCCER	280	238
SUPER FORMATION SOCCER	556	473
SUPER LEAGUE	460	391
SUPER PANG	470	400
SUPER R-TYPE	220	187
SUPER VOLLEY 2	410	349
SUPER WRESTLE MANIA	350	298
TETRIS 2	556	473
THUNDER STORM	490	417
TIME GAL	510	434
TINY TOON	510	434
TINY TOONS ADVENTURE	360	306
TOP RACER	320	272
TORTUES NINJA 4	330	281
VALKEN	450	383
VOLLEY BALL TWIN	500	425
WORLD CLASS RUGBY	556	473
WORLD HEROES	556	473

MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2352	1999
4 IN 1	516	439
AFTER BURNER 3	370	315
BATMAN RETURN	460	391
BLACK HOLE	410	349
CHUCK ROCK	440	374
DOLPHIN	460	391
ELECTRONIC NINJA ALEST	230	196
FINAL FIGHT	250	213
HOOK	440	374
JAGUAR	480	408
KRIS KROS	516	439
MARKY MARK	516	439
NIGHTRAP	516	439
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	500	425
ROAD AVENGER	440	374
ROAD BLASTER	500	425
ROBO ALESTE	230	196
SHERLOCK HOLMES	480	408
SHERLOCK HOLMES 2	470	400
SILPHEED	516	439
SOLFEACE	230	196
WOLF CHILD	440	374
WONDER DOG	190	162

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 2	1060	901
CONSOLE MEGADRIVE + SONIC	930	790
ADAPT MEGAD UNIVERSEL	150	128
ADAPT. MGD 60 Hz (MEGA KEY 2)	90	77
ADAPTAT MULTI JOUEUR MGD	250	213
ADAPTATEUR K7 JAP MGD	80	68
ADAPTATEUR MGD 220V	80	68
JOYST ARCADE MGD	290	247
MANETTE PRO 4 MGD	80	68
MGD CABLE RGB	120	102
PACK 2 JOY SS FILS INFRA(PROS)	280	238
PRISE MULTI JOY (X4) MGS	270	230
PRO-5 JOYSTICK MGD	370	315
PROF JOYPAD PRO-2 MGD	120	102
PROF JOYPAD PRO-4 MGD	120	102
RGB SCART CABLE MGD	120	102
ACTION PRO REPLAY	380	323
ACTION REPLAY PRO	396	337
AGASSI TENNIS	396	337
ALICIA DRAGON	396	337
ALIEN 3	320	272
AMAZING TENNIS	396	337
AQUATIC GAMES	250	213
ARROW FLASH	130	111
ATOMIC ROBOKID	130	111
ATOMIC RUNNER	380	323
BAD OMEN	160	136
BARE NUCKLE	220	187
BATMAN RETURN	370	315
BATTLE TOADS	396	337
BIO HOZARD BATTLE	396	337
BLOCK OUT	90	77
BULLS VS BLAZERS	396	337
CAPRIATI TENNIS	396	337
CAPTAIN AMERICA	396	337
CHAKAN FOREVER MAN	396	337
CHIKI CHIKI BOYS	[illegible]	281
CHUCK ROCK	[illegible]	337
COOL SPOT	396	337
CRACK DOWN	130	111
CRUE BALL	290	247
CRYING	250	213
DAHNA	380	323
DARIUS 2	130	111
DARK CASTLE	390	332
DAVID ROBINSON BASKET	190	162
DEADLY MOVES	396	337
DECAP ATTACK	210	179
DESERT STRIKE	396	337
DOLPHIN	396	337
DOUBLE DRAGON 3	396	337
DRAGON EYES	190	162
DRAGON S FURY	396	337
EA ICE HOCKEY	200	170
F1 CIRCUS	150	128
F22	170	145
FANTASIA	230	196
FATAL FURY	370	315
FLASHBACK	396	337
G-LOC	380	323
GHOULS AN GHOSTS	280	238
GLEY LANCER	380	323
GLOBAL GLADIATORS	370	315
GODS	396	337
GOLDEN AXE 2	230	196
GOLDEN AXE 3	396	337
GRAND SLAM	280	238
GREENDOG	330	281
GYNOUG (EUR)	190	162
HARD BALL 3	396	337
HELL FIRE	160	136
HOME ALONE	396	337
J. MONTANA 2	130	111
JEWEL MASTER	150	128
JOHN MADDEN 2	190	162
JOHN MADDEN FOOT 90	380	323
JORDAN VS BIRD	190	162
JURASSIC PARK	396	337
KID CHAMELEON	90	77
KING OF MONSTER	370	315
KING SALMON	100	85
KLAX	150	128
LAND STALKER	450	380
LHX CHOPPER	250	213
LITTLE MERMAID(SIRENE)	250	213
LOTUS TURBO	250	213
M ALI BOXING	396	337
MASTER OF MONSTERS	120	102
MICKEY ET DONALD	250	213
MICKEY MOUSE CAS	210	179
MORTAL KOMBAT	396	337
NHL PA HOCKEY	396	337
NINJA TURTEL	396	337
OLYMPIC GOLD	180	153
OUTRUN 2019	200	170
PGA GOLF 2	396	337
PHELIOS	140	119
POPULOUS	120	102
POWER MONGER	320	272
PRO AM	250	213
PRO WRESTLING	130	111
QUACK SHOT	130	111
RISKY WOODS	396	337
ROAD RUSH	200	170
ROAD RUSH 2	380	323
SONIC	120	102
SONIC 2	250	213
SPLATTER HOUSE 3	396	337
SPLATTER HOUSE II	396	337
ST SWORD	120	102
STEEL EMPIRE	160	136
STREET OF RAGE BARE	396	337
SUPER BATTLE TANK	396	337
SUPER BATTLE TANK	396	337
SUPER KICK OFF	396	337
SUPER MONACO GP	190	162
SUPER MONACO GP 2	260	221
SUPER VOLLEYBALL	280	238
SUPERMAN	396	337
TALE SPIN	396	337
TAZMANIA	350	298
THUNDER FORCE 3	210	179
THUNDER FORCE 4	380	323
TINY TOON	380	323
TOE JAM &EARL	100	85
TOKI MONDEY ADV	120	102
TROPHY SOCCER	396	337
TUNDER PRO WRESTLING	130	111
TURBO OF RUN	390	332
TWINGLE TALE	130	111
UNDERLINE	130	111
UNIVERSAL SOLDIER	130	111
USA TEAM BASKETBALL	396	337
VERYTRAX	130	111
WANI WORLD	170	145
WONDERBOY 3	120	102
WORLD CUP SOCCER	210	179
WRESTLEMANIA	260	221
X MEN	396	337
ZERO WING	130	111

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	2830	2405
CONSOLE NEO + 1 JEU AU CHOIX	4680	3978
JOYSTICK NEO GEO	529	450
NEO MEMORY CARD 27 GAMES	290	245
2020 SUPER BASEBALL	720	612
3 COUNT BOUT	1510	1284
ALPHA MISSION 2	960	816
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	640	544
BLUE'S JOURNEY	640	544
BURNING FIGHT	960	816
CROSSED SWORDS	700	595
CYBER-LIP	700	595
FATAL FURY	1000	850
FATAL FURY 2	1510	1284
FOOTBALL FRENZY	1000	850
GHOST PILOTS	640	544
KING OF MONSTERS	700	595
LAST RESORT	1330	1131
LEAGUE BOWLING	700	595
MAGICIAN LORD	700	595
MUTATION NATION	1170	995
NAM-1975	640	544
NINJA COMBAT	700	595
RIDING HERO	800	680
ROBO ARMY	1070	910
SAMOURAI SHODOWN	1820	1547
SENGOKU	800	680
SOCCER BRAWL	1000	850
SUPER 8-MAN	1640	1394
SUPER SIDEKICKS	1590	1352
SUPER SPY	640	544
TOP PLAYERS GOLF	800	680
TRASH RALLY	1000	850
VIEWPOINT	1820	1547
WORLD HEROES 2	1600	1360

GAMEBOY

GAMEBOY + SACOCHE + PILES	350	298
LOUPE + LUMIERE	90	77
BATTERIES RECHARGEABLES	290	247
4 IN 1 FUNPACK	250	213
4 IN 1 FUNPACK VOL 2	250	213
ACTION PRO REPLAY	276	235
ACTION REPLAY PRO	276	235
ADAMS FAMILY	250	213
ADAMS FAMILY 2	260	221
ADVENTURE ISLAND	260	221
ADVENTURE ISLAND 2	250	213
ALI BOXING	276	235
ALIEN 3	180	153
ALIEN VS PREDATOR	270	230
ALLEYWAY	160	136
ALTERED SPACE	180	153
ASTERIX	276	235
ASTEROIDS	230	196
AVENGING SPIRIT	180	153
BALLOON KID	210	179
BARBIE	260	221
BARBIE FASHION	270	230
BART VS THE JUGGERNAUT	270	230
BASEBALL	210	179
BATMAN	180	153
BATMAN 2	260	221
BATMAN RETURN OF THE JOKER	270	230
BATTLE TOADS	180	153
BATTLE TOADS 2	270	230
BATTLESHIP	270	230
BATTLETOADS RAGNOROKS WORLD	260	221
BEACH VOLLEY BALL	260	221
SPANISH/ENGLISH TRANSLATOR	180	153
BEST OF BEST	270	230
BILL ELLIOT NASCAR RACING	210	179
BIONIC BATTLER	210	179
BIONIC COMMANDO	180	153
BLADE OF STEEL	180	153
BLASTER MASTER BOY	240	204
BLUES BROTHERS	180	153
BO JACKSON FOOTBALL & BASEBALL	276	235
BOGGLE	276	235
BOMBER KING 2	180	153
BONK'S ADVENTURE	260	221
BOXXEL	170	145
BUBBLE BOBBLE	250	213
BUBBLE BOBBLE 2	270	230
BUGS BUNNY CRASY CASTLE 2	276	235
BURGERTIME	160	136
BUSTER BROTHERS	260	221
CASTLEVANIA 1(JAP)	180	153
CASTLEVANIA 2	200	170
CEASAR'S PALACE	270	230
CENTIPEDE	150	128
CHASE HQ	250	213
CHESSMASTER	270	230
CHUCK ROCK	250	213
COOL BALL	270	230
COOL WORLD	250	213
CRASH DUMMIES	270	230
CRASHIN THE BOYS STREET CHAL.	270	230
DAEDALIAN OPUS	180	153
DARKMAN	180	153
DARKWING DUCK	276	235
DAYS OF THUNDER	180	153
DIG DUG	240	204
DOUBLE DRAGON 1(JAP)	180	153
DOUBLE DRAGON 2	180	153
DOUBLE DRAGON 3	270	230
DOUBLE DRIBBLE 5/5	260	221
DR FRANKEN	180	153
DR MARIO	210	179
DRACULA	250	213
DUCK TALES	180	153
DUCK TALES 2	276	235
EMPIRE STRIKES BACK	230	196
F-15 STRIKE EAGLE	270	230
F1 RACE OF CHAMPIONS	276	235
F1 RACE+ADAPT4	276	235
FACEBALL 2000	180	153
FASTEST LAP	250	213
FELIX THE CAT	260	221
FERRARI G P RACING	270	230
F1 SPIRIT(JAP)	180	153
FIGHTING STIMULAT	180	153
FINAL FANTASY 2	260	221
FINAL FANTASY ADV	270	230
FINAL FANTASY LEGEND	276	235
FINAL FANTASY LEGEND 3	276	235
FOOTBALL	200	170
FOREMAN BOXING	260	221
FORTIFIED ZONE	240	204
FORTRESS OF FEAR	180	153
FROMMER'S TRAVEL GUIDE	276	235
GAME GENIE	276	235
GARGOYLES QUEST 2	276	235
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	180	153
GHOSTBUSTERS 2	270	230
GOAL	270	230
GOLF	210	179
GRADIUS	180	153
GRADIUS INTERSTELLAR ASSAULT	210	179
GREAT GREED	276	235
GREMLINS 2(JAP)	180	153
HAL WRESTLING	180	153
HANDY BOY	276	235
HIGH STAKES GAMBLING	250	213
HIT THE ICE	270	230
HOME ALONE	276	235
HOME ALONE 2. LOST IN NY	276	235
HOOK	260	221
HOUGHTON MIFFLINGSPELL CHECK	180	153
HUDSON HAWK	180	153
HUNCH BACK(QUASIMODO)	240	204
IN YOUR FACE	180	153
INCREDIBLE CRASH DUM	180	153
INDIANA JONES 3	220	187
ITCHY & SCRATCHY ...	270	230
JACK NICKLAUS GOLF	180	153
JAMES POND	260	221
JEEP JAMBOREE	276	235
JEOPARDY	270	230
JETSON ROBOT PANIC	180	153
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	220	187
JOE AND MAC	270	230
JURASSIC PARK	270	230
KID DRACULA	270	230
KID ICARUS	190	162
KING OF THE RING	270	230

GAMEBOY

KINGDOM CRUSADE	180	153
KIRBY'S DREAM LAND	200	170
KLAX	180	153
KNIGHTS QUEST	190	162
KRUSTY'S FUN HOUSE	180	153
KUNG FU MASTER	180	153
LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	276	235
LAZLO'S LEAP	180	153
LEGEND OF ZOO	276	235
LEMMINGS	260	221
LETHAL WEAPON	250	213
LITTLE MERMAID	180	153
LOONEY TOONS	260	221
MAC DONALD LAND	276	235
MARBLE MADNESS	270	230
MARVIN MISSIONS	270	230
MEGA MAN	180	153
MEGALIT	270	230
MEGAMAN 2	270	230
MEGAMAN 3	276	235
MEGAMAN 4	276	235
METAL MASTERS	270	230
METROID	210	179
METROID 2	180	153
MICKEY MOUSE 2 (JAP)	180	153
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	260	221
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	270	230
MILON'S SECRET CASTLE	190	162
MINER 2049 ER	240	204
MISSILE COMMAND	230	196
MONOPOLY	276	235
MORTAL KOMBAT	276	235
MOUSE TRAP HOTEL	250	213
MR DO	250	213
MS PACMAN	240	204
MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOX	270	230
NAIL AND SCALE	180	153
NAVY SEALS	180	153
NBA STAR CHALLENGE	180	153
NBA ALL STAR 2	270	230
NBA ALL STAR CHALLENGE	260	221
NBA BASKETBALL	230	196
NEMESIS 1	180	153
NEMESIS 2	180	153
NFL FOOTBALL	180	153
NFL QUATERBACK CLUB	270	235
N. MANSEL CHAMPIONSHIP RACING	270	235
NINJA BOY	240	204
NINJA BOY 2	250	213
NINJA TAROT	180	153
NOBUNAGUS AMBITION	276	235
OMAR SHARIF ON BRIDGE	270	230
OPERATION C	210	179
OUT OF GAS	180	153
PACMAN	240	204
PANEL ACTION BINGO	250	213
PAPERBOY	240	204
PAPERBOY 2	270	230
PERSONAL ORGANIZER + AUTODIAL	180	153
PINOCCHIO	270	230
PIPE DREAM	100	85
PIT FIGHTER	180	153
PITFIGHTER ARCADE	276	235
PLAY ACTION FOOT	180	153
POPEYE 2	240	204
POWER MISSION	180	153
PRINCE OF PERSIA	180	153
PRINCE VAILLANT	276	235
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT	250	213
PUNISHER	180	153
PYRAMIDS OF RA	270	230
Q*BERT	250	213
QIX	210	179
QUATERBACK CLUB	270	235
R TYP	180	153
R-TYPE	260	221
RACE DRIVIN	276	235
RACING BET	180	153
RADAR MISSION	180	153
RAGING FIGHTER	270	230
RAMPART	270	230
RC PRO AM F1 RACE & POUCH	270	235
REN & STIMPY 2 HAPPY HAPPY JOY	276	235
REN & STIMPY SHOW	276	235
RESCUE BLOBETTE	180	153
ROBIN HOOD	270	230
ROBOCOP 2	250	213
ROCKY & BULLWINKLE	180	153
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	276	235
ROGER RABBIT	180	153
ROKMAN WORLD 3	180	153
ROP RANK TENNIS	190	162
SOCCER (JAP)	180	153
SOCCER MANIA	180	153
SOLAR STRIKER	210	179
SPEED BALL 2	270	230
SPEEDY GONZALES	270	230
SPIDERMAN	210	179
SPIDERMAN 2	180	153
SPIDERMAN 3	270	230
SPIDERMAN/X-MEN REVENGE	270	230
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	276	235
SPOT THE COOL ADVENTURE	270	230
SPY VS SPY	180	153
SQUARE DEAL POKER	170	145
STAR TREK	180	153
STAR TREK 2	270	230
STAR TREK:THE NEXT GENERATION	270	230
STAR WARS	276	235
STARHAWK	250	213
SUMO FIGHTER	180	153
SUPER DODGEBALL	270	230
SUPER MARIO	180	153
SUPER MARIO 2	270	235
SUPER MARIO LAND	210	179
SUPER MARIO LAND 2	276	235
SUPER OFF ROAD	270	230
SUPER RC PRO AM	210	179
SUPER STRIKE EAGLE	270	230
SWAMP THING	180	153
SWORD OF HOPE	250	213
TALE SPIN	180	153
TENNIS	200	170
TERMINATOR 2(ARCADE)	180	153
TERMINATOR 2. JUDGEMENT DAY	270	230
TETRIS	210	179
THE FLASH	276	235
THE FLINTSTONES	260	221
THE HUMANS	270	230
THE HUNT FOR RED OCTOBER	270	230
THE NEW CHESSMASTER	270	230
THE SIMPSONS: BART/THE BEAST	270	230
THE SIMPSONS ESCAPE	270	230
TINY TOONS	230	196
TINY TOONS ADVENT.: BABS BIG.	260	221
TITUS THE FOX	270	230
TMNT 2 : BACK FROM THE SEWERS	276	235
TOM & JERRY FRANTIC ANTICS	270	230
TOM AND JERRY	260	221
TOP GUN	180	153
TOP GUN GUTS & GLORY	270	230
TOP RANK TENNIS	190	162
TOP RANK TENNIS	210	179
TOXIC CRUSADER	180	153
TRACK N FIELD	180	153
TROLLS IN CRAZYLAND	260	221
TUMBLEPOP	250	213
TURN & BURN	180	153
TURRICAN	250	213
TURTLES NINJA 1	180	153
TURTLES NINJA 2(JAP)	180	153
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	276	235
ULTRA GOLF	260	221
UNIVERSAL SOLDIER	270	230
WE'RE BACK	270	230
WHEEL OF FORTUNE	270	230
WORD ZAP	250	213
WORD ZAP	180	153
WORDTRIS	270	230
WORLD CIRCUIT SERIES	260	221
WORLD CUP SOCCER	210	179
WORLD ICE HOCKEY	180	153
WWF KING OF THE RING	270	230
WWF, SUPERSTARS	270	230
WWF, SUPERSTARS 2	270	230
XENON 2	270	230
YOSHI	180	153
YOSHI'S COOKY (JAP)	190	162
ZELDA	276	235

PLAYER GAME

ACHETEZ VOS JEUX, CONSOLES ET ACCESSOIRES

ET PAYEZ EN QUATRE FOIS

Télephonez-nous pour les Nouveautés

ALADDIN - EQUINOXE
F1 POLE POSITION
SAMOURAI SHODOWN
SUPER MEGAMAN
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Offre Spécial Noël

(dans la limite des stocks)

LA CONSOLE 3 DO + 1 Jeu 6360 F

1590 F par mois

DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Nous contacter pour les titres

EN CAS DE PAIEMENT COMPTANT - 15 %

CONTACTEZ-NOUS PAR TELEPHONE AU 83.96.16.33 (7 JOURS SUR 7) OU PAR MINITEL 3615 COMPARACTIF POUR CONSULTER LE CATALOGUE

A retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex

Nom - Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... **Ville :** .....
Tél. : .....

MODE DE REGLEMENT

PAIEMENT 4 FOIS ☐ PAIEMENT COMPTANT ☐

☐ CB N°___/___/___/___ Expire : _/_

Signature

☐ Chèque(s)

☐ Prélèvement

J'autorise la Société AHS/PLAYER GAME à effectuer 4 prélèvements à 30 jours d'intervalle pour une somme totale de _____,__ F (frais de port inclus).

1er prélèvement _____,__ F + 30 F ☐ + 60 F ☐
2ème prélèvement _____,__ F **Signature obligatoire**
3ème prélèvement _____,__ F
4ème prélèvement _____,__ F

Nom et Adresse de l'Etablissement teneur du compte

Désignation du compte à débiter			
Code Banque	Code Guichet	N° du Compte	Clé

COMMANDE

Standard : EU ☐ JAP ☐ US ☐

Je joue sur : SUPER NINTENDO ☐ GAME BOY ☐
SUPER NES ☐ GAME GEAR ☐
SUPER FAMICOM ☐ MEGA DRIVE ☐
MEGA CD ☐ NEO GEO ☐

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL	
FRAIS DE PORT : - JEUX 30 F - CONSOLE 60 F	
TOTAL A PAYER	

C+27

LE JAPON EN DIRECT

R•TYPE III

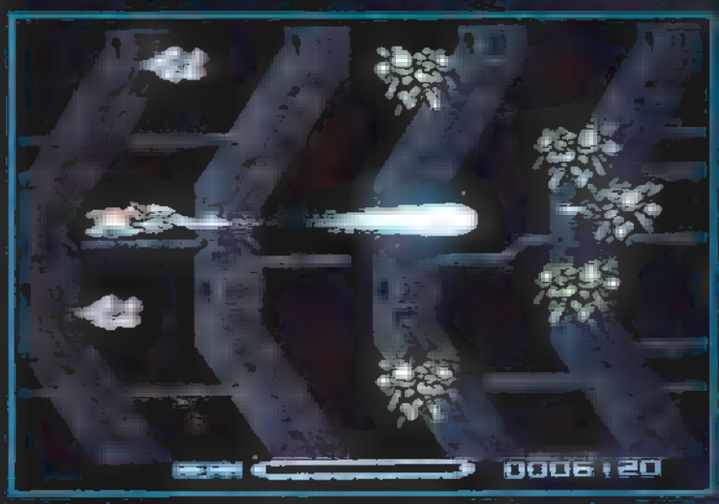
IREM/SFC
17 décembre au Japon

Ils n'ont rien compris! C'est la troisième fois qu'ils passent à l'attaque, et c'est la troisième fois qu'ils vont se prendre une pâtée! Qui ça, ils? Mais les généraux de l'empire Bydo, bien sûr! Ces abominables extraterrestres n'ont de cesse de conquérir la Terre grâce à leurs armées de créatures bioniques et autres cyborgs en mal de carnage. Cette fois-ci, ils ont bien préparé leur coup, les bougres! Ils ont amassé une telle puissance offensive qu'ils ont réussi à annihiler les forces terrestres en huit cents secondes (on n'invente rien: c'est dans le scénario japonais!). Mais heureusement, le prototype secret d'une nouvelle version de l'intercepteur de l'armée, le R-90, a été épargné par l'attaque! Ce bolide va vous permettre d'aller, une fois encore, décimer les forces bydoïtes (à moins que ce ne soit les forces bydoènnes, ou bydonnantes). Après cette petite partie de plaisir, il ne vous restera plus qu'à aller détruire le vaisseau amiral de l'empire Bydo. C'est également la troisième fois que ces pauvres Bydoniens (ou Bydoïtes, à moins que ce ne soit des Bydes tout court!) se reconstruisent car, à chaque épisode, vous vous empressez de les transformer en pièces détachées. Cette fois-ci, il est plus redoutable que jamais et répond au nom de code de "Mother Bydo".

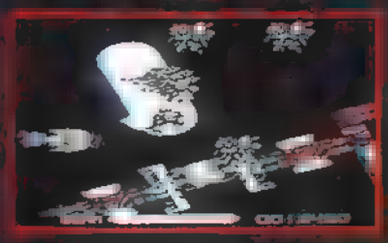
UNE VERSION D'AVANCE!

Pour les deux autres épisodes, les cartouches SFC étaient des adaptations fidèles des jeux d'arcade correspondants. Mais devant le succès de la série sur la 16 bits de Nintendo, Irem a décidé de créer un troisième volet à la saga, qui n'existe pas en Coin-up. Pour une fois, les consoles sont en avance sur les jeux d'arcade!

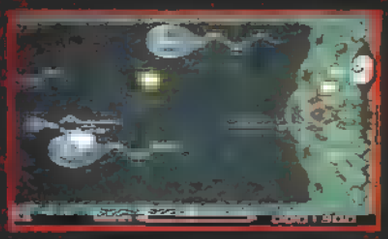
Non, vous ne rêvez pas. Vous ne l'avez pas encore vu en arcade et voila qu'il arrive en force sur Super Nintendo!



Les modifications apportées à votre vaisseau sont légères, mais l'apport de nouvelles capsules ne passe pas inaperçu.

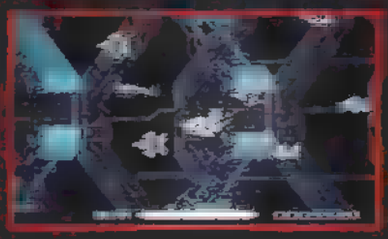


Au cœur du niveau Dimension Catapult, les zooms et autres rotations sont monnaie courante. "Fasten seat belt."



Pourquoi "Acid Creature"? Vous naviguez dans les entrailles de bête et il vous faudra en permanence prendre garde à son sang acide qui goutte de partout.

Descente aux enfers? Non, Heavy Metal Corridor. Ce niveau porte bien son nom, car sa musique est de la veine des meilleurs morceaux de trash.



Ce vaisseau doit impérativement être détruit: c'est lui qui pourra vous fournir un module protecteur.

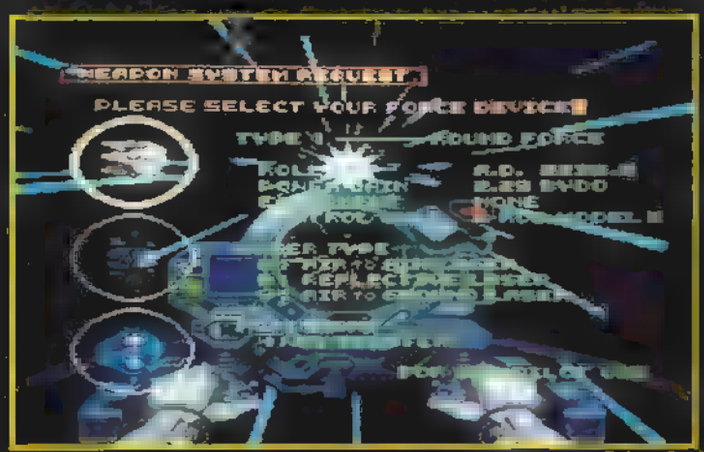
LE R-900, CHASSEUR PAS BYDON!

En vous donnant un R-900, on ne s'est pas moqué de vous: c'est la crème des appareils! Par rapport à l'ancienne version que vous pilotiez dans le deuxième épisode, il a connu pas mal d'améliorations.

Le mode Hyper Drive. Une fois que vous avez chargé deux fois votre super-tir, il vous permet de tirer plusieurs salves de belle taille.

Le mode Normal. Il vous permet, comme dans les épisodes précédents, de bénéficier d'un super-tir en maintenant appuyé le bouton de tir pendant quelques secondes. Attendez que la barre se remplisse deux fois pour en obtenir un autre encore plus puissant.

Le module de la Force, auquel R-Type doit une partie de son succès, a initialement pour objet de protéger le R-90 des projectiles de l'adversaire. Il peut, en outre, se séparer du vaisseau pour se lancer de façon autonome à l'attaque de l'adversaire, ou être rappelé en protection rapprochée.

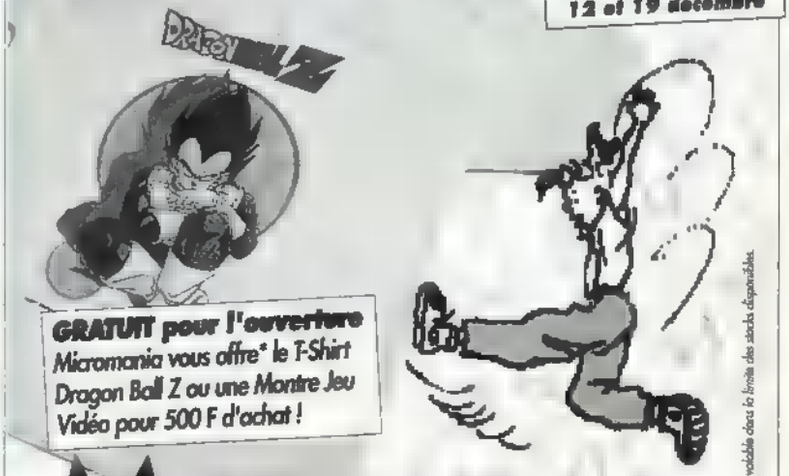


Il existe trois sortes de module: la Round Force, la Shadoz Force et la Cyclone Force. Chacun d'entre eux possède trois niveaux de puissance de tir, qui s'accroissent grâce à des capsules que le joueur doit collecter.

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



GRATUIT pour l'ouverture
Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat !

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

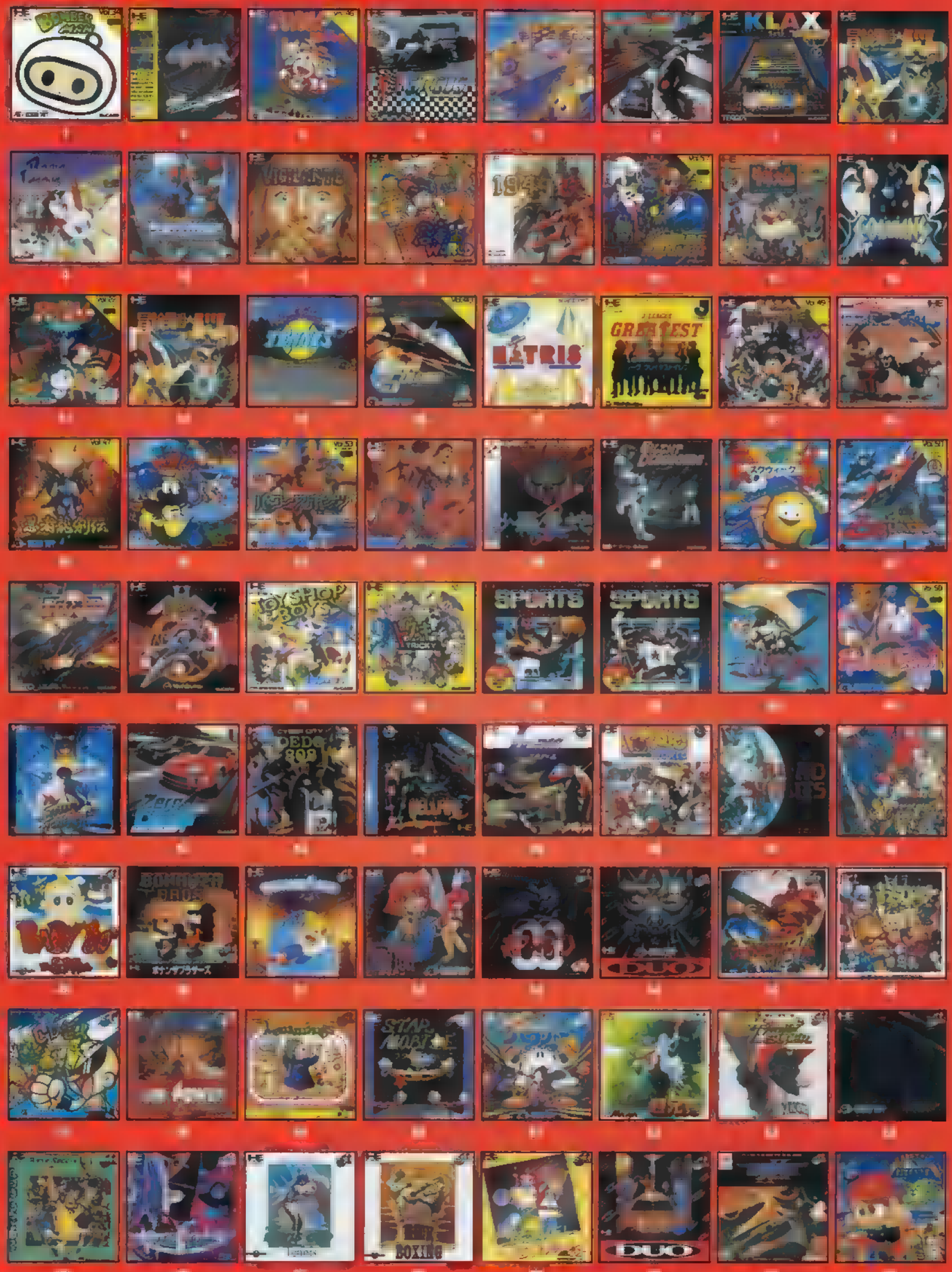
MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Manettes sans fil haute performance DUAL TURBO. L'arme absolue qui libère votre score. Maintenant, vous n'avez plus aucune limite !

- Manettes et récepteur infrarouge pour Mégadrive, Méga CD ou Super NES.
- Turbo indépendant à deux vitesses pour tous les boutons.

DUAL TURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM
Acclaim
DUAL TURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM
DUAL TURBO
*"Plus de limite !"
• Ralenti et tir automatique.
• Arrêt automatique.
• Précision jusqu'à 8 mètres de votre console.
• Possibilité de jouer à deux.
Acclaim®
entertainment, inc
Acclaim® & Dual Turbo™ are a trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ©1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. ©1991 Nintendo of America Inc. Sega and Genesis are trademarks of Sega Enterprises, Ltd Dual Turbo Remote System for SNES® and Genesis™ sold separately.


KLAX
1943
TETRIS
GREATEST
SPORTS
SPORTS
DUO
DUO
BOXING

OFFRE SPECIALE : CONSOLES NEC

Faites votre choix !

		PRIX (en FF)
	CARTOUCHE	
1	BOMBER MAN	99
2	CYBER CORE	69
3	DORAMON	[illegible]
4	F1 CIRCUS	149
5	GOMOLA SPEED	69
6	HURRICANE	129
7	KLAX	69
8	PARANOIA	69
9	RABIO LEPUS	69
10	VEIGUES	99
11	VIGILANTE	149
12	WAREHOUSE GUY	129
13	1943	149
14	BATTLE LODE RUNNER	149
15	CLOUD MASTER	99
16	COLUMNS	129
17	DORAMON NOBITA	129
18	EXPLORER Mr DON	129
19	FINAL MATCH TENNIS	249
20	FINAL SOLDIER	199
21	HATRIS	149
22	J. LEAGUE STRICKER	149
23	NEW ADVENTURE ISLAND	199
24	NIKO NIKO	149
25	NINJA GAIDEN	249
26	PARASOL STAR 2	199
27	POWER SPORTS	249
28	PRO WRESTLING	199
29	SALAMANDER	149
30	SILENT DEBUGGERS	199
31	SKWEEK	149
32	SOLDIER BLADE	149
33	TATSUJIN	249
34	TERRA CRESTA II	199
35	TOY SHOP BOYS	99
36	TRICKY	199

		PRIX (en FF)
37	TV SPORT BASKET	249
38	TV SPORT HOCKEY	249
39	BALLISTIX	99
40	POWER TENNIS	299
41	STREET FIGHTER II	499
42	ZERO 4 CHAMP	99
	CD	
43	CYBER CITY OEDO	149
44	HELLFIRE	129
45	LDIS	99
46	POMPING WORLD	129
47	ROAD SPIRITS	129
48	SPRIGGAN	129
	CDS	
49	BABY JO	129
50	BONANZA BROS	99
51	BUILDER LAND	129
52	COTTON	129
53	DOUBLE O	129
54	DONGEON EXPLORER	149
55	FORGOTTEN WORLD	149
56	HORROR STORY	129
57	PC KID ROCKABILLY	349
58	JIM POWER	149
59	LEMMINGS	199
60	STAR MOBILE	149
61	STAR PARODIER	149
62	SUPER BROTHERS	149
63	SUPER PRO BASEBALL	149
64	SUPER RAIDEN	199
65	TECMO WORLD CUP	199
66	TERRA FORMING	149
67	DAVIS CUP	149
68	KICK BOXING	149
69	TRAVEL EPLE	149
70	DONGEON MASTER	299
71	GRADIUS II	299
72	RAINBOW ISLAND	299

ESPACE 3

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
Tel : 43 45 [illegible] 82

LILLE
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
[illegible] : 20 57 84 82

STRASBOURG
[illegible] rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 [illegible] 55

JEUX	PRIX
Frais de port 25 Frs.	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : .....Signature (signature des parents pour les mineurs)

* CEE, DOM-TOM :
Frais de port : 40 Frs

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre Remboursement + 35 Frs ❑ Carte Bleue N°.....

Les chèques doivent êtres libellées à l'ordre de ESPACE 3 VPC. Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

C+27 Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

ÉVÉNEMENT

CONSOLES+ D'OR

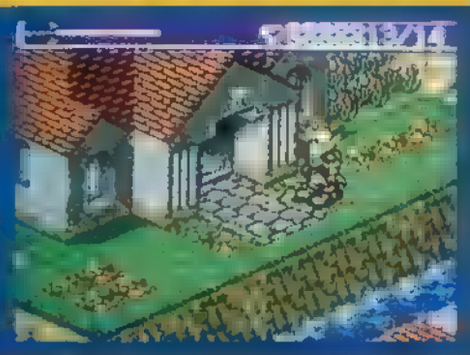
C'était le 26 novembre sur France 3... Trois heures d'antenne pour la plus fabuleuse Nuit des Jeux Vidéo, du jamais vu pour la remise des Consoles+ d'Or ! Après 365 jours de test et des nuits entières de délibération, l'équipe de votre mag' préféré a hissé sur le podium les douze méga-hyper-supra-hits de l'année, ceux qui resteront à jamais gravés dans vos mémoires, ceux qui pourront encore affirmer avec fierté, dans des décennies: "Moi, j'ai été Consoles+ d'Or!" Et les gagnants sont...

MEILLEUR JEU D'AVENTURES

Landstalker

CLIMAX / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

Meilleur jeu d'aventures et, peut-être bien, meilleur jeu tout court sur Megadrive. L'aventure est bourrée de rebondissements. Les labyrinthes vous tiendront en haleine des heures durant, et la réalisation globale est d'un très bon niveau. Ce jeu conviendra à chacun d'entre vous et, même si certains passages sont un peu difficiles, on revient avec plaisir.



2e Jurassic Park
OCEAN / ECUDIS
SUPER NINTENDO

3e Shining Force
SEGA / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

FIFA International Soccer

ELECTRONIC ARTS / GUILLEMOT INTERNATIONAL
MEGADRIVE

Une vision de trois quarts pour une profondeur de terrain exemplaire. Une animation des sprites qu'aucun développeur n'avait encore su exploiter avec un tel brio. Des parties frénétiques où la possibilité vous est offerte de jouer à quatre simultanément. Un jeu tout bonnement surprenant que la MD accompagne avec intelligence. Du très grand foot en perspective.

2e Eric Cantona Football Challenge
ELITE / UBI SOFT
SUPER NINTENDO

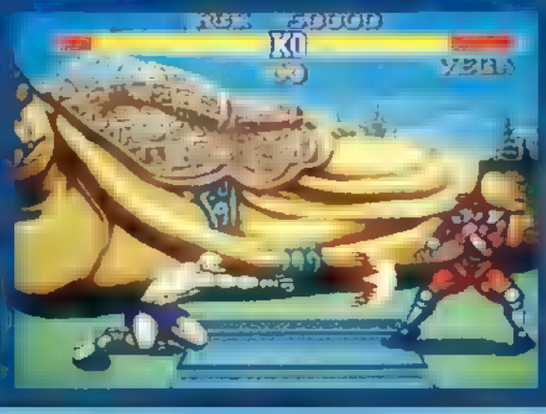
3e Davis Cup Tennis
TENGEN / LORICIEL / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

MEILLEUR JEU DE COMBAT

Street Fighter II Turbo

CAPCOM / NINTENDO FRANCE
SUPER NINTENDO

Attention! La Neo Geo n'est pas entrée dans la compétition, vu son prix celui de jeux. Déja primé l'année dernière pour son SF sur SNIN, Capcom récidive en s offrant un jeu d'un (encore) meilleur calibre. Vous avez maintenant la possibilité de jouer des vitesses époustouflantes, de choisir de jouer) l'un des quatre boss de fin, et, pour couronner tout, de nouveaux coups sont mis à votre disposition pour certains des combattants. Capcom a la bonne idée de nous adapter Super Street Fighter sur console, j'ai comme l'impression que match est déja joué pour l'année prochaine.



2e Street Fighter II
CAPCOM / SEGA FRANCE
MEGADRIVE
CAPCOM / GUILLEMOT INTERNATIONAL
PC ENGINE

3e Mortal Kombat
ACCLAIM
MEGADRIVE / SUPER NINTENDO

MEILLEURE SIMULATION DE COURSE AUTOMOBILE

F1 Pole Position

HUMAN / UBI SOFT
SUPER NINTENDO

Tous les connaisseurs voient dans ce titre l'une des meilleures simulations de F1 qui aient jamais vu le jour. Tout y est: du nom des pilotes et des écuries (1992) aux précieux réglages d'avant course en passant par les qualifications départ lancé, rien n'a été oublié. Le réalisme est saisissant et le jeu mérite sans conteste la pole position.

2e Formula One World Championship
DOMARK / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

3e Nigel Mansell's World Championship Racing
GREMLIN / NINTENDO FRANCE
SUPER NINTENDO

MEILLEUR JEU SUR PORTABLE

The Legend of Zelda: Links Awakening

NINTENDO / NINTENDO FRANCE
GAME BOY

Zelda l'enchanteresse... Qui aurait été assez goujat pour ne pas la classer parmi les meilleures? Les textes sont en français. L'aventure fourmille d'énigmes et d'astuces. Les labyrinthes sont infestés de monstres plus vicieux que jamais. Enfin, la réalisation est excellente pour cette portable qu'est la Game Boy. Bref, du grand, très grand Zelda, que chacun appréciera pour sa durée de vie et son originalité.

2e Mystic Quest
SQUARE SOFT / NINTENDO FRANCE
GAME BOY

3e Lemmings
SEGA / PSYGNOSIS / ECUDIS / ATARI / OCEAN
GAME GEAR / GAME BOY / LYNX

MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES

Mr Nutz

OCEAN / ECUDIS
SUPER NINTENDO

Jamais graphismes n'ont été si soignés sur SNIN. Les décors regorgent de couleurs (et de passages secrets à l'occasion!) et de vies. Les ennemis sont d'une originalité et d'une variété notable. Et la partie plates-formes a été savamment conçue pour que chacun puisse y trouver son compte. Nutz est l'un des softs les plus accrocheurs pour la Super Nintendo... A vos noisettes!

2e James Pond 0 Opération Starfish
ELECTRONIC ARTS / GUILLEMOT INTERNATIONAL
MEGADRIVE

3e Tiny Toon Adventures Buster Buts Loose!
KONAMI / BANDAI FRANCE
SUPER NINTENDO

MEILLEURE ANIMATION

Starwing

NINTENDO / NINTENDO FRANCE
SUPER NINTENDO

Bénéficiant d'un chip communément appelé le Super FX, Starwing nous démontre que nos consoles peuvent encore lutter face à des machines surpuissantes telles que la Jaguar ou la 3DO. Révolutionnaire, voilà ce qu'est l'animation de Starwing. De la pseudo-3D calculée filant à une telle vitesse, nous n'avions encore jamais vu ça sur une 16 bits!

2e Flashback
DELPHINE / U.S. GOLD / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

3e Aladdin
VIRGIN / DISNEY SOFTWARE / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

GEMU OTAKU
LE FANA DU JEU

54, rue Sainte-Anne
75002 PARIS
M° Pyramides ou 4 Septembre
Tel : 16 (1) 42.96.00.67.
Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

NEO GEO

Console neuve + WH2	3490
Console occasion	1990
Ninja Commando	790
World Heroes	890
Art of Fighting	990
Soccer Brawl	750
King of the monsters 2	890
Nam - 1975	399
Burning Fight	449
View Point	1290
Robot Army	750
Samouraï Spirit	1590
Fatal Fury Special	Tel

SUPER FAMICOM

Console US / JAP	Tel
Batman returns	350
Final Fight II	350
Pop'n Tween Bee	350
Sonic Blastman	350
Ranma 1/2 II	490
Ranma 1/2 III	Tel
Dragon Ball Z Action game	450
Dragon Ball Z II Act. game	Tel
Mario All Star	450
Cool Spot	520
World Heroes	550
Sailor Moon	665
Secret of mana	490
Rock'n Roll Racing	520
Suzuka 8 Hour	Tel
Art of Fighting	649
Goemon Fight II	649
Bastar	Tel
Actraiser II	670
Sengoku	630
Makros (Roboteck)	679
Miracle Girl	Tel
Blues Brothers	349
Mega Man X	Tel
Empire Strike Back	Tel
Fatal Futy II	Tel
Aladdin	550

OCCASION - ECHANGE
Nombreux titres de 199 à 370 F

Vente par correspondance :
Nous expédions votre commande le jour même de votre appel

Produits dérivés de mangas : posters, ramicards, figurines en résine ...

Heures d'ouverture :
Lundi à Samedi de 14h30 à 18h30
Merc. et Samedi de 11h30 à 12h30

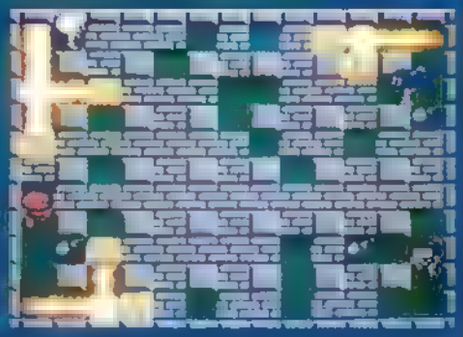
ÉVÉNEMENT

LE JEU LE PLUS FUN

Super Bomberman

HUDSON SOFT / SONY ELECTRONIC PUBLISHING Ltd
SUPER NINTENDO

Super Bombing Party sur Super Nintendo... D'ici à quelques semaines, vous pourrez être en possession du quadrupleur de Hudson Soft et ainsi jouer à quatre sur ce jeu qui reste l'un des plus fun du moment. Le principe est simple: vous êtes dans un labyrinthe, et vous devez détruire tous vos compagnons de jeu grâce aux déflagrations des bombes que vous posez à tout va. Ce concept a déjà fait ses preuves sur PCE (nous en sommes déjà au troisième du nom!) et est en passe de les faire sur SNIN.



2 Bomberman '94
HUDSON SOFT / GUILLEMOT INTERNATIONAL
PC ENGINE

3 Tetris 2 + Bombliss
BULLET PROOF SOFTWARE
SUPER NINTENDO

MEILLEUR SHOOT-THEM-UP

Starwing

NINTENDO / NINTENDO FRANCE
SUPER NINTENDO

Outre son animation, Starwing est aussi l'un des jeux les plus palpitants de la Super Nintendo. L'action est constamment soutenue et le nombre de surprises à la seconde est tout bonnement incalculable. Attention, les paddles: Starwing ne vous laissera pas souffler un instant!

2 Pop'n Twin Bee
KONAMI / BANDAI FRANCE
SUPER NINTENDO

3 Lords of Thunder
HUDSON SOFT / GUILLEMOT INTERNATIONAL
PC ENGINE CD-ROM

LES MEILLEURS GRAPHISMES

Aladdin

VIRGIN / DISNEY SOFTWARE / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

Les graphistes de chez Disney s'en sont donné à cœur joie. En plus des postures plaisantes et variées de notre voleur, un soin tout particulier a été apporté à la réalisation des ennemis et des décors. Jamais pixels n'avaient été mieux mis à l'honneur que dans cette partie. Consoles+ s'est frotté la lampe pendant tout le mois d'octobre. Du génie!

2 Pop'n Twin Bee
KONAMI / BANDAI FRANCE
SUPER NINTENDO

3 Mr Nutz
OCEAN / ECUDIS
SUPER NINTENDO

CONSOLES+ D'OR DE TÉLÉ POCHE

Ecco the Dolphin

SEGA / SEGA FRANCE
MEGA CD II

Jamais console n'a aussi bien porté Ecco que le MCD. Les musiques sont transcendantes, les bruitages étonnants de réalisme et l'animation du dauphin spectaculaire. De plus, cinq nouveaux niveaux (par rapport à la version MD) ont ici vu le jour... Et on ne vous parle pas des séquences vidéo dans la librairie d'Atlantis. Un jeu tel que même votre maman (réfractaire habituellement à la pratique du jeu vidéo) y jettera un œil attendri (voire envieux). Un chef-d'œuvre!

CONSOLES+ D'OR DE MICRO KID'S

Mortal Kombat

ACCLAIM
MEGADRIVE / SUPER NINTENDO

Le match fut serré. Aladdin et Street Fighter II étaient bien placés... Un dernier virage, l'ultime ligne droite, voilà le podium que dis-je, le ring, qui apparaît... Ou... C'est finalement Mortal Kombat qui l'emporte sur Super Nintendo et Megadrive! Les 1 000 correspondants du Top Jeu Vidéo de Micro Kid's ont élu ce douzième Consoles+ d'Or! Merci à eux.

SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.

WORK IN PROGRESS

LES SCHT

"Allo? Bonjour, patron! Infogrames prépare un nouveau jeu? Les Schtroumpfs? Faire un dossier? [...] O.K.! Reçu cinq sur cinq. Je contacte mon équipe et je vous fais parvenir les éléments au plus tard mardi matin. Over."

"Mes amis, j'ai à nouveau besoin de vous. La société Infogrames a entrepris l'élaboration d'un nouveau soft sur Super Nintendo, Game Boy et NES. Le boss veut un dossier, il me faut des infos le plus rapidement possible. Mais laissez-moi d'abord vous présenter le petit nouveau que j'ai engagé. Il s'appelle Marek, ex-terroriste et ex-espion polonais, il saura très facilement neutraliser les différents systèmes d'alarme. Nous savons, de source sûre, qu'Infogrames possède ce qui se fait de mieux en matière de système de protection. C'est aussi Marek qui s'occupera des vigiles qui gardent l'entrée des labos de developpement. Pour les dobermans, c'est à toi, Mister X, de t'en charger. Voilà comment nous allons opérer: Mister X, tu te pointes à l'entrée, avec les faux papiers, tu prétendras postuler à un emploi d'agent de sécurité. Pendant ce temps-là, Marek, tu gares la moto derrière et tu t'introduis sur le site en sautant le mur. Je serai avec toi. Cela ne doit pas nous prendre plus de minutes. Voici le plan du site. C'est ici que les programmeurs développent jeu. [...]

Rapport confidentiel

15 h 00 Arrivée sur les lieux. Repérages.
15 h 05 Neutralisation des chiens et des vigiles.
15 h 10 Mister X s'introduit dans le hall. Marek et moi escaladons le mur de derrière.
15 h 12 Alarmes désactivées.
Diffusion du gaz soporifique.
15 h 15/15 h 25
Contrôle du personnel. Le gaz a fait son effet et toute violence a pu être évitée.
Réanimation de Yannick Turbé et de Frédéric Jay, les programmeurs, pour interrogatoire.
Réanimation des graphistes, Nicolas Pothier, Xavier Chon, Jean-Marc Torroella et Jérome Guery, qui collaborent sans faire de difficulté.
Interrogatoire difficile de Frédéric Mentzen, le musicien (vos instructions étaient claires: récupérer TOUTES les informations. Aussi, sur mon ordre, Marek a dû intervenir à plusieurs reprises pour rendre l'homme plus coopératif).
18 h 00 Départ.

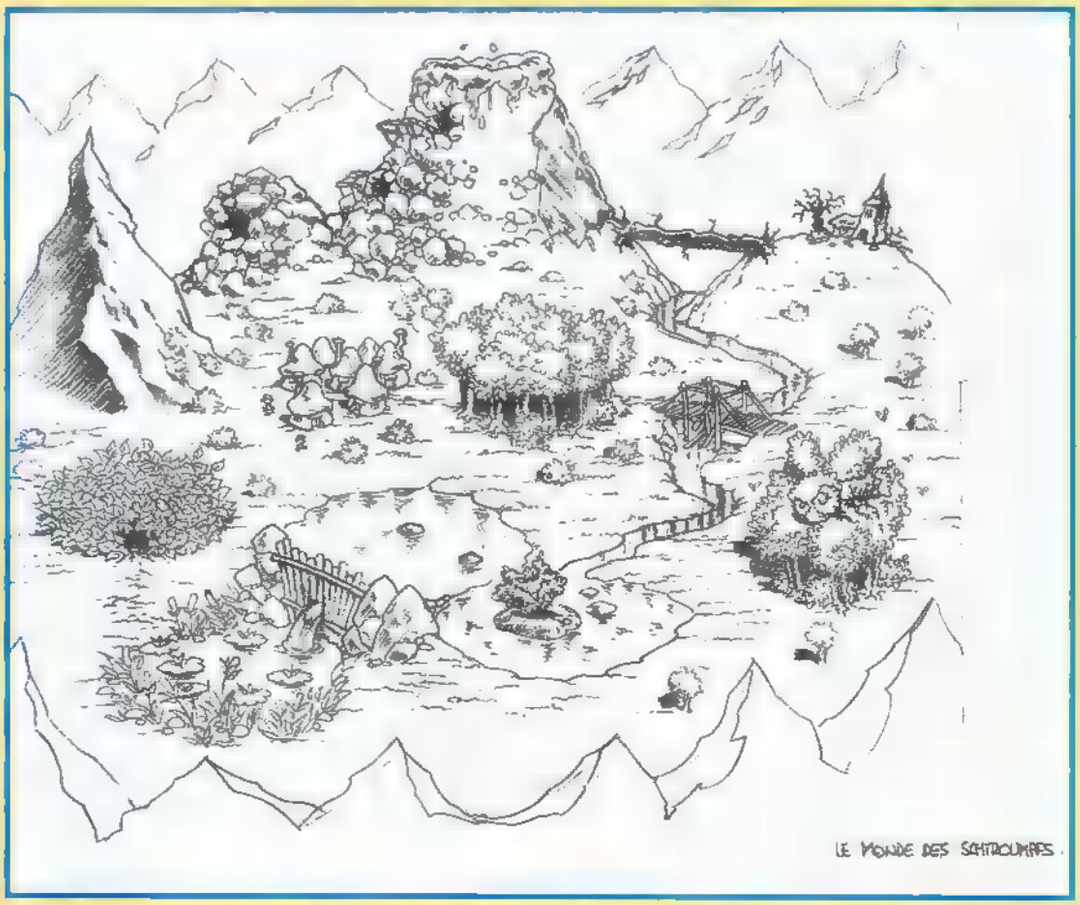
"Allo, patron? Une réussite à 100%, vous fais parvenir les résultats de la mission en pièces annexes. Ma nouvelle recrue s'est montrée efficace. Marek a prouvé qu'il pouvait réagir schtroumpfement vite. [...]
Oui, patron, je sais, j'ai besoin de vacances..."

Sam

LE MONDE DES SCHTROUMPFS

Vous les connaissez tous... Les Schtroumpfs sont de petits êtres bleus qui sont toujours heureux. Ils vivent dans un monde magique, mystérieux, médiéval. Pas de pollution, de technologie moderne, d'autoroutes... Le village schtroumpf est situé au plus profond de la forêt, près d'un petit lac, à proximité de la rivière qui se jette dedans. Au centre de ce village où toutes les maisons sont construites en forme de champignon on trouve la place, lieu des assemblées. Et comme les Schtroumpfs adorent jouer la comédie, ils ont également construit un théâtre.
Inutile de chercher, village est impossible à trouver, sauf si un Schtroumpf vous y amène. Mais vous n'arriverez jamais, plus tard, à retrouver le chemin.
Dans leur monde, ils peuvent se trouver confrontés à des créatures fantastiques: des dragons, des géants, des gnomes mais aussi des êtres humains, comme Gargamel. Ce dernier est l'ennemi juré des Schtroumpfs. Accompagné de son chat Azraël, il passe sa vie à les pourchasser.

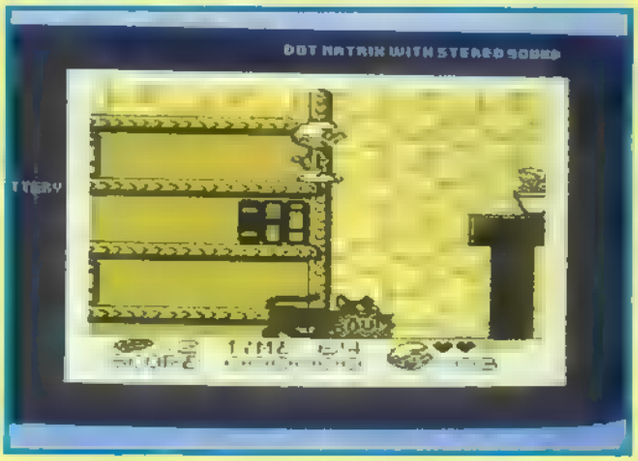
Les graphistes ont essayé de reproduire au mieux cette carte pour le jeu. En voici un croquis très réussi, avec quelques modifications



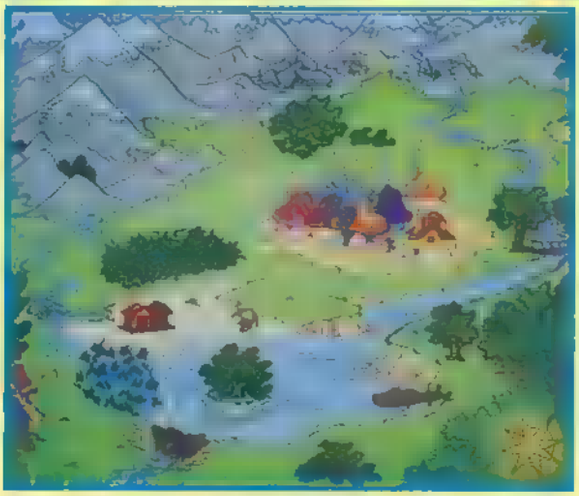
ROUMPFS

WORK IN PROGRESS

UNE VERSION POUR LA GAME BOY



Comme pour Astérix, Infogrames a également prévu une version pour la Game Boy et une pour la NES. La version sur Game Boy vient d'être approuvée par Nintendo, et devrait donc être disponible dès le début de 1994. La version sur NES, quant à elle, débarquera sur nos écrans un peu plus tard. D'après les résultats de notre enquête très secrète, le sprite du Schtroumpf semble avoir été très bien réalisé.



Voici la carte du monde des Schtroumpfs vu par Peyo, le créateur de la BD

OCCASION
NEUF
IMPORT

PRIX NOEL

JMB KIDS

8 PLACE RENOUX, 63000
CLERMONT- FERRAND

ACHAT / VENTE
ECHANGE
Tel 73-92-08-19

MEGADRIVE

	NEUF	OCCAS
Rocket knight	360	280
FIFA int. soccer	395	Tel.
Landstalker	375	Tel.
Asterix	350	Tel.
James pond III	390	Tel.

IMPORT

Bastar (SF)	Tel.
Dragon Ball Z III (SF)	Tel.
Art of fighting (SF)	590
Metal Max 2 (SF)	Tel.
Final Fantasy V (SF)	Tel.
Fatal Fury 2 (SF)	Tel.

S. NINTENDO

	NEUF	OCCAS
Might and Magic 2	480	Tel.
Pole position	480	Tel.
Blanco w.c. Rugby	410	Tel.
Jurassic Park	480	Tel
Mr Nuts	390	Tel

GAME GEAR

	NEUF	OCCAS
Asterix	249	Tel.
Mortal Kombat	259	Tel.
Worl cup soccer	249	180
Jurassic Park	**249**	**Tel.**

ECHANGE

SUPER !
échange tes jeux SEGA et Nintendo. téléphone au (16).73.92.08.19

GAME BOY

	NEUF	OCCAS
F1 Pole Position.	249	Tel.
Speedy Gonzales	249	Tel.
Zelda	Tel.	
Jurassic park	249	Tel.

BON DE COMMANDE à retourner à JMB KIDS, 8 Pl. Renoux, 63000 Clermont-Ferrand

Qté	TITRE ET CONSOLE	PRIX
	FRAIS DE PORT (+ 30 F) TOTAL	

Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans préavis

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
C.P. : ..... VILLE : ..... TEL. : .....

Je règle par : CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE ☐
N° C.B. ..... DATE EXP. .....

C+27

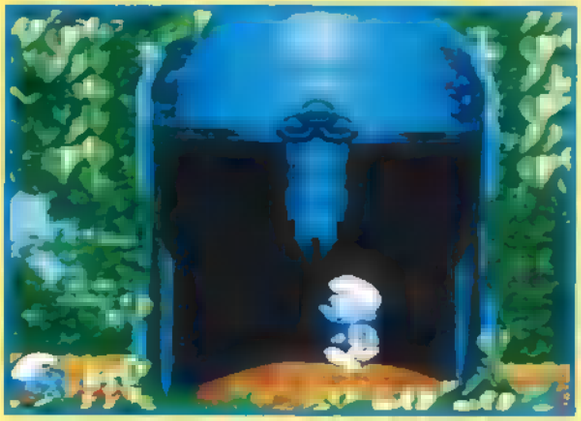
Signature (parents pour mineurs) : .....

WORK IN PROGRESS

LA VERSION SUPER NINTENDO

Le premi niveau: le villag les Schtroumpf Et, à votre avi qui croisere vous dans ce vi lage? D'autre Schtroumpf Etonnant, non

Cette version risque d'être un très grand jeu de plates-formes. Dix-huit mondes sont prévus pour le moment, et personne ne sait encore ce que nous réservent les programmeurs. Chacun des niveaux est, bien entendu, différent des autres. Sur le plan technique, tout laisse à penser que l'équipe a mis le paquet. Graphiquement, le jeu sera bien entendu plus riche qu'Astérix, et comprendra des effets très sympa, notamment dans le niveau où vous aurez droit à la scène de la luge. Et les boss seront gros, très gros: du sprite géant en perspective. Pour vous donner une idée, ils sont aux sprites normaux ce qu'est Gargamel à un Schtroumpf! Les ennemis devraient être variés (plus d'une cinquantaine), comme la mouche Bzz, les Schtroumpfs noirs, le cracoucasse, Azraël... Le jeu sera traduit en quatre langues. Trois niveaux de difficulté seront proposés et vous pourrez choisir votre personnage parmi plusieurs. Musicalement, vous retrouverez le thème original des Schtroumpfs.



n petit tour en forêt 'a jamais fait de mal à ersonne. Mais ttention, petit chtroumpf, dans la ersion définitive du jeu, devrait y avoir eaucoup d'ennemis.

Une petite visite près d tec, non loin du village

a luge. C'est dans ce iveau que vous aurez roit à des effets lassieux, tels des décor n projection 3D.

Et voilà, voilà la rivière

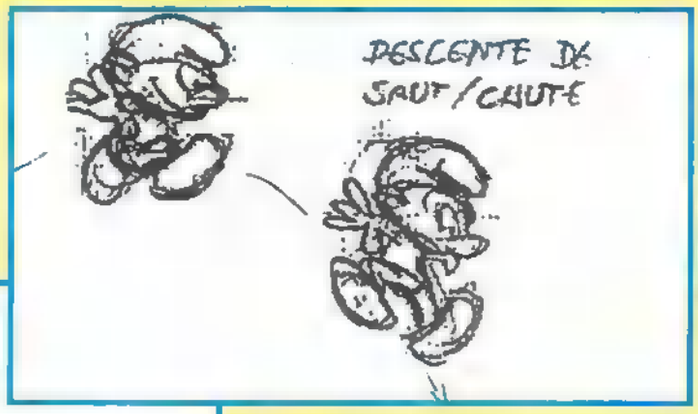
Allons faire un tour chez Gargamel. Ont déjà disparu: le chtroumpf à lunettes Schtroumpf farceur le Schtroumpf gourmand et... la chtroumplette. C'es ans doute un coup d Gargamel.

COOL SPOT
Sur SNES
et bientôt disponible
sur Game Boy™
COOL!
LICENSED BY
Nintendo
COOL SPOT
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Virgin

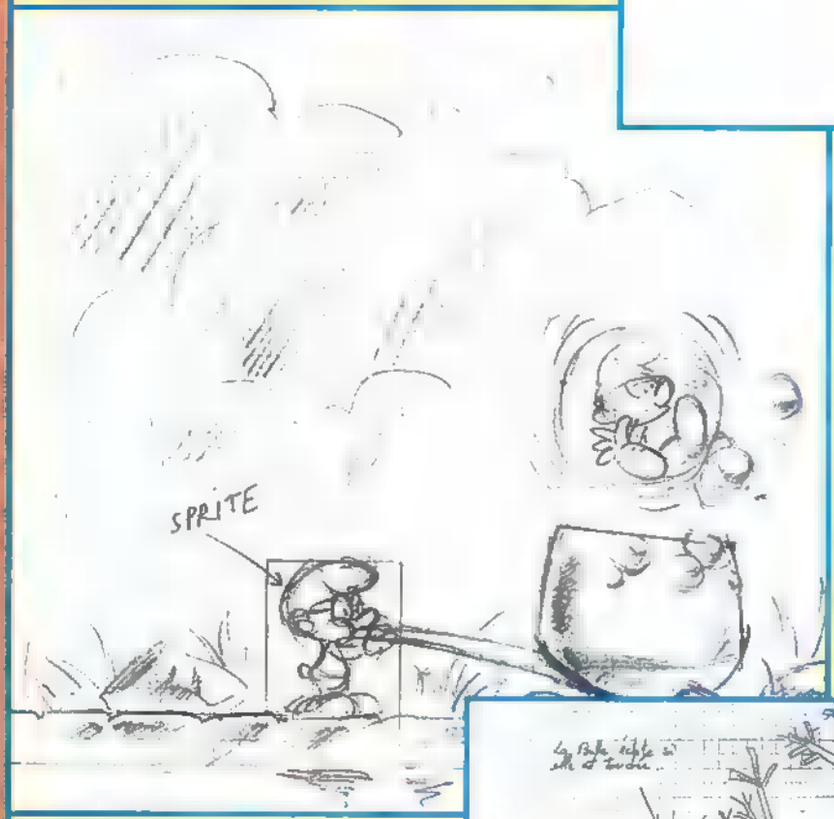
WORK IN PROGRESS

PREMIÈRE ÉTAPE: LES CROQUIS

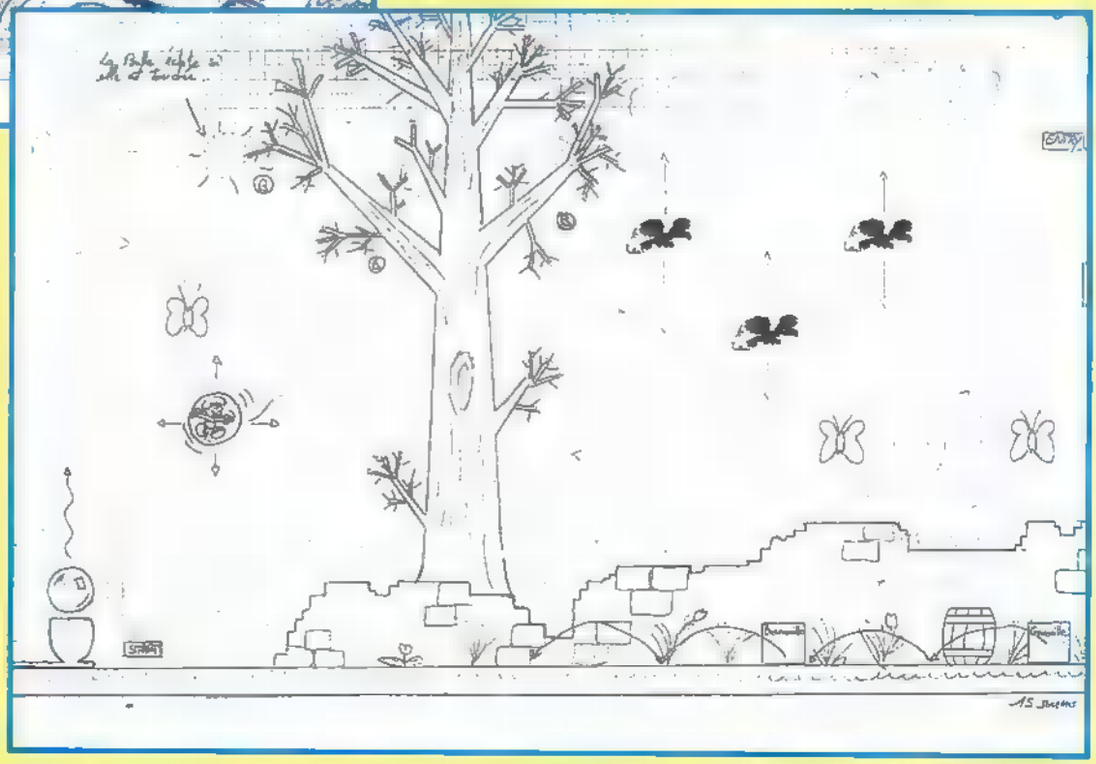
Les croquis, ah! que c'est schtroumpfement important. Ils sont une base de travail indispensable pour les graphistes. Ils sont également très importants au moment de la conception des niveaux, car ils permettent de donner une bonne idée de l'échelle et de la grandeur d'un niveau.



Le petit saut d'un Schtroumpf rapidement croqué. Les mouvements seront plus tard décomposés sur micro.

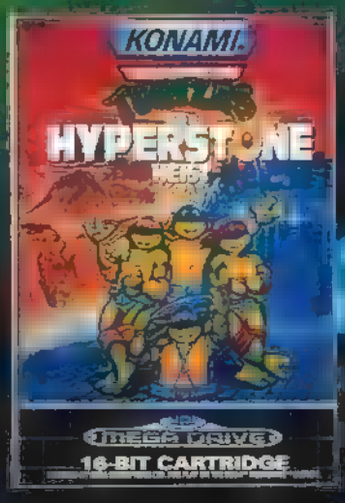


A l'extérieur du manoir, le Schtroumpf à lunettes sera censé faire une bulle avec la pipe géante pour que vous puissiez monter...



... ainsi, vous pourrez continuer à progresser dans le niveau.

"Du Monde Fantastique de Michelangelo à la Ville du Futur de Donatello, les Tortues défient le temps, vous proposant une confrontation dans un univers à plusieurs dimensions."



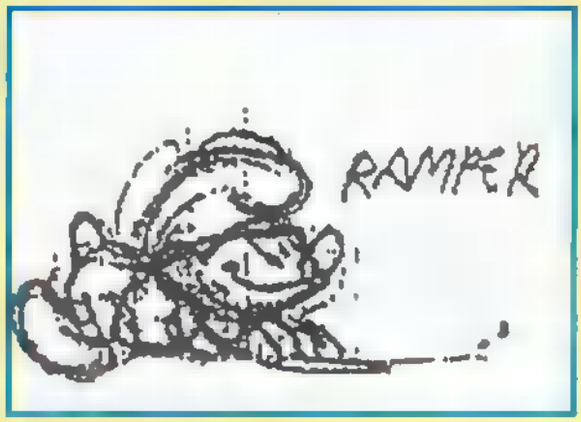
KONAMI

Teenage Mutant Hero Turtles © and the characters, likeness and name are registered trademarks and copyright 1991 by Mirage Studios. Technology licensed by Sega Enterprises Inc. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo ®, SNES™, NES™ and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co. Ltd. © 1992 Konami all rights reserved.

WORK IN PROGRESS

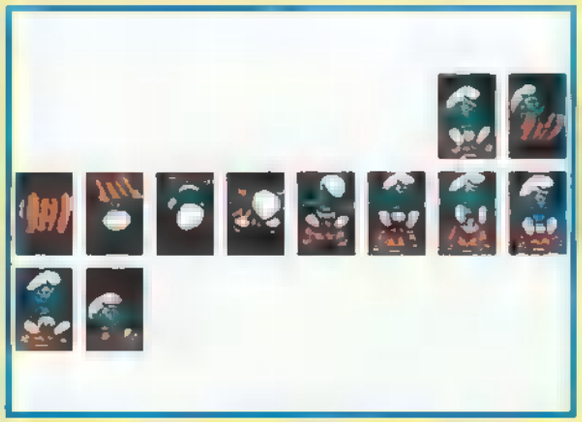
PLANCHES DE SPRITES

Comme dans tous les bons jeux de plates-formes, les personnages bénéficient d'un nombre d'animations assez important. La première étape, c'est la conception sur papier du personnage dans ses différentes positions, sous forme de croquis. Ensuite, les planches de sprites sont préparées sur ordinateur (généralement sur PC).



Voici d'abord le croquis d'un Schtroumpf qui rampe, puis celui de quelques-uns de ses mouvements décomposés.

Voici, en vrac, des croquis de mouvements de Schtroumpf: en train de vous serrer la main, en train de marcher, ou bien encore de sautiller.



Durant la scène de la fuge, votre personage Schtroumpfera des sauts périlleux pour éviter les pièges et les obstacles. Admirez.

À NOTRE REGRETTÉ PEYO

Voici quelques-unes des planches des dessins des Schtroumpfs du très regretté Peyo. Infogrames s'en est bien sûr inspiré pour nous donner un soft très fidèle à la BD. Encore une licence en or pour cette équipe!

Ciblez juste avec F15 Strike Eagle sur Mega Drive

Mission accomplie - stop - base d'atterrissage en vue - stop - approche de 180 ° amorcée - stop - alerte - stop - Missile Air-Air en vue - fusée éclairante lancée - leurre largué - stop -

Félicitations Lieutenant Johnson,

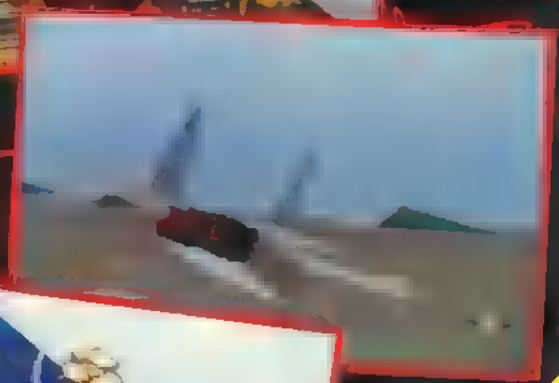
vous avez mérité de monter en grade ! Et votre simulateur est impressionnant :

6 environnements : de la Libye à l'Océan Artique

4 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.

Un tableau de bord impressionnant : trajectoire de vol, carte stratégique...

Cordialement, Général Peters.



APPELLE VITE AU :

36-68 68 77

(2,19 Frs une minute)

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

36.15 LUDI GAMES

SEGA MEGA DRIVE is a trademark owned by SEGA Entreprises, Ltd. Microprose is neither affiliated, nor a licensee of SEGA Entreprises, Ltd. or any of its affiliates.

SOS LUDI

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

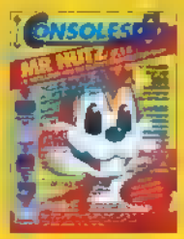
Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24


Numéro 25

Numéro 26

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐ Numéro 1 (451001) ☐ Numéro 2 (451002) ☐ Numéro 3 (451003) ☐ Numéro 4 (451004) ☐ Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐ Numéro 7 (451007) ☐ Numéro 8 (451008) ☐ Numéro 9 (451009) ☐ Numéro 10 (451010) ☐ Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐ Numéro 13 (451013) ☐ Numéro 14 (451014) ☐ Numéro 15 (451015) ☐ Numéro 16 (451016) ☐ Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐ Numéro 19 (451019) ☐ Numéro 20 (451020) ☐ Numéro 21 (451021) ☐ Numéro 22 (451022) ☐ Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐ Numéro 25 (451025) ☐ Numéro 26 (451026) ☐

Je vous adresse la somme de 32F pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : L_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

DES ECHANGES A PARTIR DE 50 F SUR SUPER NINTENDO, MEGADRIVE; 100 F SUR NEO GEO

LE PERE NOEL EST UN CON!

VOUS NE VOULEZ PLUS QU'IL VOUS OFFRE CA ?

OU PIRE, LE MEME CADEAU QUE L'ANNEE DERNIERE !...

ALORS AMENEZ-LE VOUS-MEME CHEZ

EPILEPTIK, 45 BVD MURAT 75016 PARIS. TEL. : **40.71.04.04.** FAX : **40.71.05.00.**

METRO : MICHEL ANGE AUTEUIL/ MICHEL ANGE MOLITOR. BUS : PC 52, 123. DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H30.

SUPER FAMICOM / SNES

JOYPAD PATRIOT	189 F
ADAPTATEUR	99 F
ART OF FIGHTING	589 F
DRAGONBALL Z 2	499 F
F1 CIRCUS 2	589 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	549 F
SECRET OF MANA	529 F
COOL SPOT	499 F
Mr NUTZ	TEL !
LES ZOKAZS DU MOIS	
MORTAL KOMBAT	399 F
STAR WING	299 F
AXEL AY	199 F
STREET TURBO	499 F

MEGA CD

MEGA CD 2	1990 F
SILPHEED	499 F
PRINCE OF PERSIA (OCCAZ)	249 F

MEGADRIVE

PRO 2	99 F
SHINOBI 3	389 F
ALADDIN	449 F
STREET FIGHTER 2'	529 F
JUNGLE STRIKE	389 F
F1	389 F
MORTAL KOMBAT	449 F
ROCKET KNIGHT ADV.	389 F
JURASSIK PARK	TEL !
PACK ALADDIN	990 F
PACK STREET 2'	1190 F
LES ZOKAZS DU MOIS	
SONIC 2	129 F
FLASHBACK	249 F
CHUCK ROCK	199 F
FATAL FURY	299 F

NEO GEO

CONSOLE (D'OCCAZ)	1890 F
SAMOURAI SHOW DOWN	1540 F
WORLD HEROES 2	1199 F
ART OF FIGHTING (D'OCCAZ)	949 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A: C+27
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITE	PRIX
Total à payer plus 30 F de frais de port		

Nom: Prenom: Téléphone:
Adresse: C.P. : Ville:
Paiement: C.B. N°: Signature:

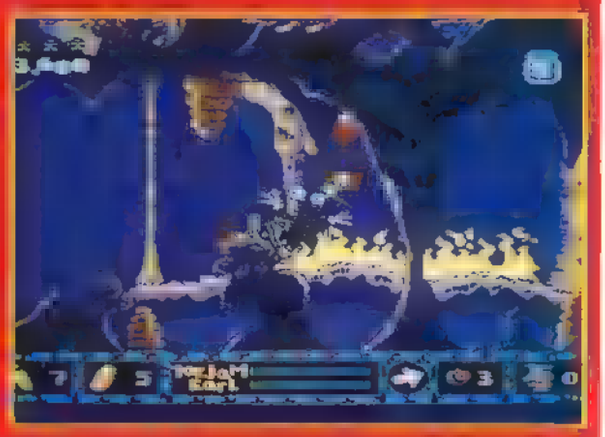
NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES : MEGADRIVE, MEGA CD, SFC, S NES, ET GAME BOY.

Nos prix étoilés sont revisables à la hausse dans la limite des stocks.

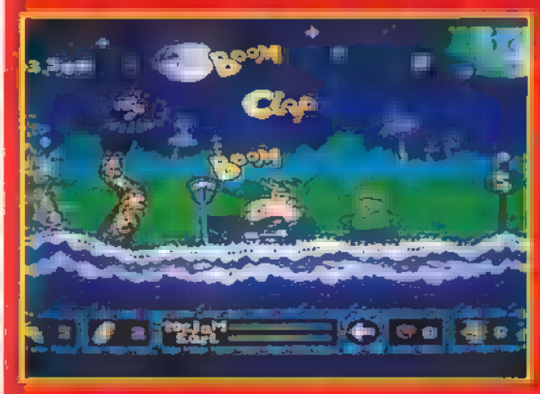
PREVIEWS

TOE JAM AND EARL IN PANIC AT FUNKOTRON

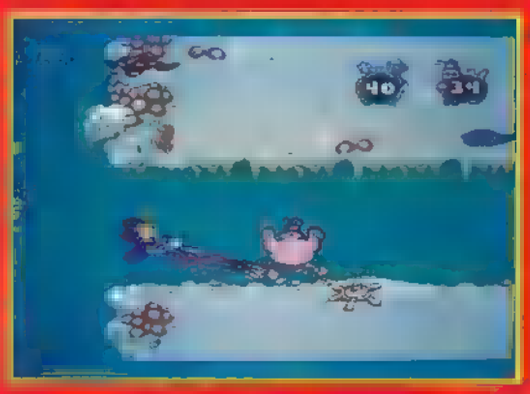
Je ne m'étendrai pas sur l'aspect délirant de ce soft, qui caractérisait déjà la première version, nos deux Funketroniens rappeurs (ils habitent Funkotron, d'où cette appellation tordue tout à fait indépendante de notre volonté) étant devenus légendaires. Le jeu auquel vous aurez l'honneur de jouer (à deux simultanément) relève à présent de la plate-forme (non Marc, pas Blate-morphe, on n'est pas dans Lands of Lords!). Vous êtes de retour sur Funtrokon (on ne s'amuse pas à faire des mauvais jeux de mots sur les titres, Niiico, c'est indécent!) et quelques Temens vous ont malencontreusement suivi dans votre voyage, accrochés à votre vaisseau. Le capharnaüm dû à leur arrivée sur votre planète (le Temen est un être bien indiscipliné, parfois!) n'a pas plu à Mr Lamont, qui s'est enfui dans l'hyper-dimension avec le funk énergétique (si vous saviez ce qu'est un funk énergétique, vous me remercieriez bassement de ne pas vous l'avoir dit!). Donc, mission: retrouver tous les humains, les mettre en pot et, si possible, s'éclater avec ce jeu qui risque d'être aussi excellent que... Non, impossible de comparer Toe Jam and Earl à une autre cartouche, tant son délire est original. Le test le mois prochain!



Leçon 1 (non, on ne s'amuse pas à enlever la cédille): le feu, ça brule.
Si! Si! même qu'une fois, Toe il s'est fait avoir parce qu'il n'avait pas appuyé sur le bouton qui devait l'éteindre. Na!



Leçon 2 (on a compris, pour la cédille): "dance or die" (littéralement "danse ou crève"). Mémorisez les sons que produisent les personnages et reproduisez-les (les sons, bien entendu!).



Leçon 3 ("C'est Dille? demanda-t-il, terrifié. "Mais non, c'est Bill!"): remettez le French Kiss au goût du jour. Ben c'est vrai, quoi! Il a plein d'oxygène dans la panse, pourquoi j'en profiterais pas, moi aussi?

SEGA/MD
janvier 94

Leçon 4 ("Cédille, cédille... Est-ce que j'ai une gueule de cédille?"): les Terriens sur Funkotron, c'est comme la confiture dans la pizza, moins y'en a, mieux on s'porte!

Leçon 5: "Apprenez à pardonner aux pôvres journalistes que nous sommes..."
On a le droit d'être un peu fatigué, comme tout le monde! Ahhh... les plages de Funkotron.

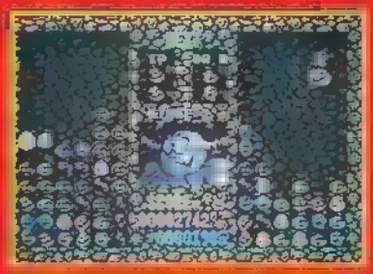
DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

SEGA/MD

janvier 94

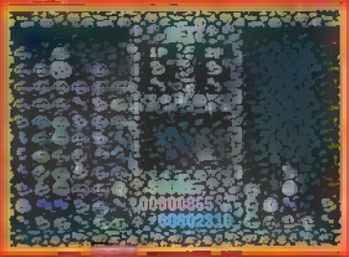
PREVIEWS

En matière de jeux de réflexion, la ludothèque de la MD n'est pas des plus considérables. Ce nouveau jeu de Sega mettant en vedette le terrible Robotnik pourra sans doute pallier ce manque. Pour vous donner une idée de l'intrigue (in-dis-pen-sa-ble, l'intrigue!), vous voilà plongé dans une bien curieuse histoire de haricot. En effet, le Dr Robotnik vient de mettre au point une machine intrigante (décidément!) qui transforme de petits légumes apparemment inoffensifs en terribles robots mutants, animés d'une seule passion, je vous le donne en mille, je vous le donne en cent: la destruction. Vous, vous êtes ici pour les délivrer de ce sort. Plus facile à dire qu'à faire (le jeu en solitaire est, en effet, très difficile). Vous devrez donc regrouper les haricots de même couleur par paquets ou lignes de quatre, de façon à les libérer. Et ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. En mode 1 joueur, vous jouerez contre un autre personnage qui, lorsqu'il arrivera à détruire deux paquets de suite, fera tomber, par exemple, une ligne complète de pierres pour bloquer votre progression. Vous devrez apprendre à utiliser vous-même cette ruse (et bien d'autres encore) si vous voulez prendre le dessus.



Contre l'ordinateur, le combat est très difficile. C'est simple, s'il parvient à regrouper cinq haricots identiques, il vous envoie une pierre. S'il fait à la suite deux lignes de haricots différentes, il vous en envoie six. N'hésitez pas à faire de même.

Non, ce n'est pas Sonic 3, juste une introduction fort sympathique qui montre Robotnik sous son meilleur jour.



Le mode Versus est incontournable. Les décors ne changent pas, mais le fun est vraiment à la hauteur.

EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS

CONSOLES +

PLUS CE JOYPAD

(Super Nintendo ou Sega Megadrive)

POUR 288 F SEULEMENT!

le PROPAD,
sur SUPER NINTENDO
comme sur SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joypad :
• bonne ergonomie • look très réussi dans son boîtier transparent,
• ET SURTOUT :
contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA),
2 modes d'autofire : semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.

* Le modèle présenté ci-contre est le PROPAD SUPER NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° ■ 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : ☐ compatible avec la **SEGA MEGADRIVE** (72) ou ☐ compatible avec la **SUPER NINTENDO** (73)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville :

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Date d'échéance : ☐☐ ☐☐

Signature :

E25

*Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également, acquérir séparément le joypad au prix de 179F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32F le numéro.

CONSOLES + SNC au capital de 10 000 F - RCS PARIS B 388 189 664

PREVIEWS

ETERNAL CHAMPIONS

SEGA/MD

Il existe quelque part un être dont la sagesse est infinie et le pouvoir éternel. Rares sont ceux qui l'ont rencontré. Nous-mêmes, qui sommes partis à sa recherche, du fin fond du Tibet jusqu'aux contrées verglacées de l'Arctique, n'avons pas eu cet honneur. Sur notre chemin, nous n'avons rencontré qu'un homme. Il avait la peau noire comme l'ébène et se surnommait "le marcheur". Nous l'avons suivi de longs mois durant et il nous a relaté la véritable histoire du Champion Eternel. Nous sommes à présent en mesure de vous la conter. Dans l'idée des concepteurs du jeu (et peut-être dans la réalité, qui sait?), il existerait des zones temporelles indépendantes les unes des autres. Le Champion peut naviguer vers ces zones quand bon lui semble. Il fut un temps installé dans notre futur, sombre époque où la machine avait pris le dessus sur l'homme. Incapable de remédier seul à cette situation, le Champion comprit qu'il lui fallait trouver un successeur qui lui serait supérieur. Il revint donc dans le passé chercher onze guerriers. Il en fit de redoutables bêtes de combat en vue de se trouver un successeur. A present, le jour du choix approche, et ces onze guerriers vont devoir se battre jusqu'à la mort pour accéder au titre ultime... Celui de Champion Eternel.

Tout comme dans SF II, si vous n'avez pas la manette six boutons, vous devrez presser sur Start pour passer des coups portés avec les mains aux coups portés avec les pieds. On s'y habitue très vite.

Xavier (à gauche) est le magicien du groupe. Ses techniques de combat sont, comme pour les autres concurrents, étroitement liées à ses origines. Mais les mettre à profit vous demandera des manipulations compliquées sur le pad.

Vous pouvez, sans Cheat Mode, sélectionner le même combattant. Ici, Shadow la bien nommée est en train de se dématérialiser, ne laissant ainsi aucune chance à son adversaire de la toucher.

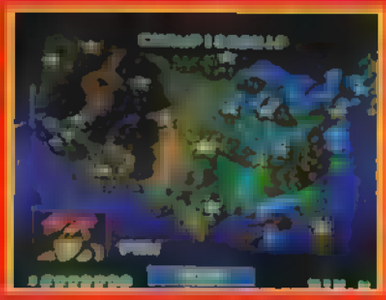
Larcen tient plus de Spiderman que de Nicky (Larson!). Son grappin lui permet de s'agripper au plafond et de porter ainsi à son assaillant des coups foudroyants.

Encore une technique de dématérialisation qui permet à son exécutant de passer dans le dos de son adversaire par surprise. On sent que les coups spéciaux de Rayden (MK) ne sont pas passés devant les yeux d'un gars qui portait des lunettes à double foyer!

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

TITUS-BANDAI/SNIN

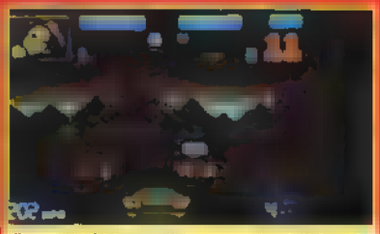
Titus commence à avoir la main en matière de course de voitures. Rappelez-vous, il y a déjà... hola! plus que ça, sortait sur l'Atari 520 ST Crazy Cars puis Crazy Cars II. Les graphismes étaient alors ce que l'on faisait de mieux pour une course de voitures sur micro-ordinateur. Aujourd'hui, les années ont passé, les programmeurs ont évolué, la technologie a fait de grands bonds et mon petit frère est en troisième. Cependant, Titus renoue avec ses premières amours puisque Lamborghini American Challenge est en phase de finition. Dans cette course à la Out Run, vous voyagez, d'étape en étape, à travers plusieurs Etats de l'Amérique du Nord, de jour comme de nuit, sous la pluie ou au soleil. Il vous faudra terminer dans les premiers si vous voulez empocher un maximum de dollars et doter votre engin des derniers gadgets à la mode. Allez, hue! En voiture, Ginette!



La carte des Etas-Unis, séparée en trois secteurs. Dans chacun d'eux, il faudra faire vos preuves pour terminer sur le podium. A vous les brouzoufs et les jolies voitures!

Sur la neige, la tenue de route est plus que douteuse: glissades, dérapages, chocs entre véhicules seront inévitables.

Etape New York, aussi appelée Big Apple, la ville de tous les dangers.



De nuit. Si les voitures sont visibles, le tracé de la route l'est moins...

Jeu de réflexion totalement captivant: fabriquer des horloges sur 12 grands monuments et éliminer ceux qui feront tout pour rouiller vos créations mécaniques

Nouveautés et concours sur le 36 68 32 02*
*2.19F/minute

GEAR WORKS

SI T'ES ROUILLE TU VAS DEROUILLER

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Gear Works™ and ©1993 Sony Electronic Publishing Ltd. All rights reserved. Game Boy™ is a registered trademark of Nintendo.

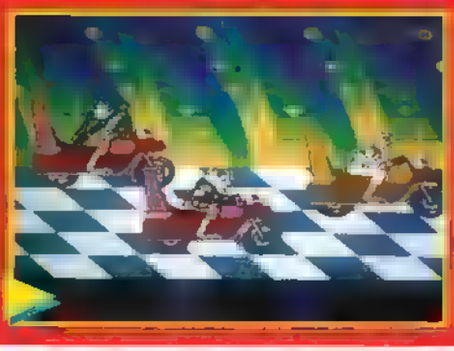
GAME BOY

SONY IMAGESOFT

SPACE ACE

Allez, un petit effort de mémoire: souvenez-vous, c'était le premier jeu sur CD interactif, il s'appelait Dragon's Lair... Les personnages étaient réalisés par les dessinateurs de Walt Disney eux-mêmes! Un jeu révolutionnaire. Quelques années plus tard, sur l'Atari ST, sortait Space Ace, en quelque sorte la suite de Dragon's Lair. Si le jeu était beau, la jouabilité n'était, elle, pas excellente: il suffisait d'effectuer une action précise au bon moment et on passait au niveau suivant. Lassant, donc. Empire Software reprend aujourd'hui cette "suite" en changeant complètement le scénario: Ace, héros terrien, est attaqué par le diabolique Commander Borf. Celui-ci a kidnappé sa jolie fiancée, Kimberly, et menace de détruire la Terre avec son surpuissant rayon Infanto. Quelle histoire! Certaines scènes tiennent du shoot 'em up, d'autres du beat 'em up, ou encore de l'action/réflexion. Au total, c'est plus de 25 niveaux qu'il vous faudra traverser. Les graphismes et les animations évoquent irrésistiblement les dessins animés de Walt Disney. Les couleurs de la Super Nintendo sont utilisées à merveille, ainsi que les rotations et les zooms. Un jeu qui promet beaucoup... Vivement le début de l'année 1994 qu'on se régale!

Le voici, le fameux Borf: chevauchant sa soucoupe volante du dimanche, il tentera de descendre d'un tir laser notre héros aussi frêle que blond.



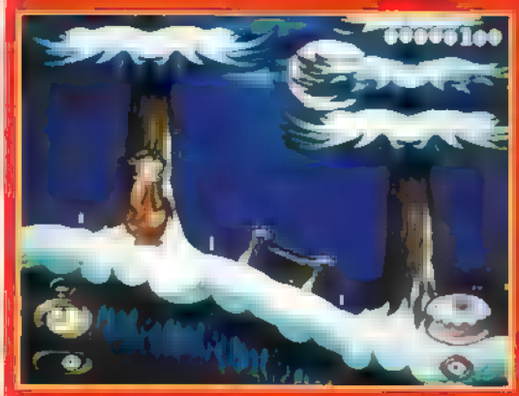
Une course de scooters au XXVe siècle. Ici, pas de pitié pour les canards boiteux, c'est la loi du plus fort qui règne: survivre ou mourir, une alternative qui ne dépend que de la qualité de vos réflexes.

Un niveau style shoot'em up où il vous faudra détruire les soucoupes ennemies sans vous faire zigouiller. Une partie qui ressemble fort aux autotamponneuses de la foire du Trône: électrique!

YOGI BEAR

EMPIRE SOFT./SNIN
disponible

Ne me dites pas que vous ne connaissez pas Yogi Bear! Enfin, voyons, c'est l'ours au chapeau de Hanna Barbera, qui est sans cesse embêté par le garde forestier... Vous y êtes? Voici donc les aventures de notre nounours adoré sur la Super Nintendo. Dans ce jeu, Yogi devra parcourir le parc national de Jellystone afin d'alerter le ranger Smith de ce qui se prépare: d'ignobles savants ont commencé des expériences malsaines destinées à créer une plante chimique. Yogi doit se méfier de tous les habitants du coin: les lapins ne sont pas toujours des créatures adorables, les fantômes restent égaux à eux-mêmes (c'est-à-dire qu'ils se balancent de haut en bas, de droite à gauche, et qu'ils se font un plaisir de fondre sur Yogi). Il y aussi des saumons, qui ressemblent d'ailleurs beaucoup aux piranhas d'Amazonie... Ainsi, de forêt en marécage, de paysage enneigé en bâtiment en construction, il vous faudra beaucoup d'adresse pour parvenir à vos fins, "faim" devrais-je dire, car Yogi peut récupérer de temps à autre de magnifiques parts de gâteau à la crème!



Un paysage hivernal pour un ours brun, plutôt surprenant, non? Ben oui, d'habitude, en hiver, les ours bruns hibernent. Admirez le décor, très proche de celui du dessin animé. Le réveil vous rappelle qu'il ne faut pas vous endormir...

Yogi se jette à l'eau. Là encore, superbe travail en ce qui concerne les graphismes: effet de transparence, plusieurs plans de décor, ce qui donne de la profondeur au jeu, etc.

Attention aux lapins bleus et roses, ils n'ont rien de gentilles peluches. D'ailleurs, Yogi, surpris, en tombe sur les fesses. En bas à droite, le gâteau à la crème témoigne de votre niveau de vie.

Nintendo

GAME BOY™

LE PARADIS AU CREUX DE LA MAIN

pinball DREAMS

Extra - Fantastique - Le flipper super-rapide est de nouveau [illegible] grande mode, et pour certains il représente [illegible] seul et [illegible] vrai jeu électronique.

Les jeux sont impressionnants, la tension intense, lorsque vous essayez de battre [illegible] haut-score. Proclamé être le seul flipper pour jeux vidéos qui vaille la peine d'être joué sur le Game Boy, Pinball Dreams est [illegible] sensation ultime, qui se joue à cent à l'heure.

TESSERAE

"Facile à jouer mais difficile à [illegible]" Tesserae consiste en un ensemble de carreaux formant des mosaïques, qu'il faut effacer de l'écran en retournant un carreau sur un autre, ceci en une série de coups verticaux, horizontaux ou diagonaux. Votre stratégie doit être de trouver le moyen le plus facile et le plus rapide de faire disparaître tous les carreaux dans les temps.

PROPHECY
VIKING CHILD

Vous êtes [illegible] jeune Brian. Votre objectif est de retrouver [illegible] battre les 8 apprentis assassins [illegible] Vous devrez vous tailler un chemin [illegible] coups d'épée au milieu de centaines d'adversaires bizarres [illegible] fantastiques. [illegible] quête vous conduira dans 8 mondes terrifiants peu[illegible] villages inconnus, de forêts étranges [illegible] d'étendues de lave en fusion.

Votre quête sera entravée par de nombreux pièges mortels.

THE HUMANS

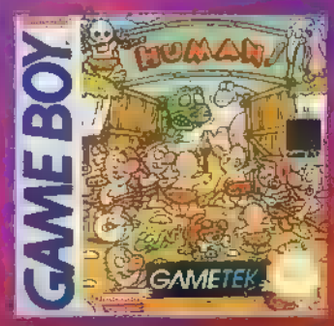
Remontez au temps de l'âge de pierre, à une époque où ces nigauds de Néandertal vivaient en tribu.

L'intelligence était tout en bas de la liste des priorités de l'évolution, et ça se voyait!!!

Dans leur lutte naïve contre l'extinction, LES HUMAINS ont dû faire preuve d'un esprit d'équipe, tant pour découvrir le feu les armes, la roue que pour résoudre toute une série de problèmes de la vie courante.

Vous devez terminer chaque niveau en conservant en vie le plus grand nombre d'hommes de votre tribu qu'il vous sera HUMAINE-ment possible.

Avec les Humains de Gametek [illegible] seul chaînon manquant c'est vous!!



GAMETEK

GAMETEK (UK) LIMITED,
5 Bath Road, Slough,
Berks, SL1 3UA.

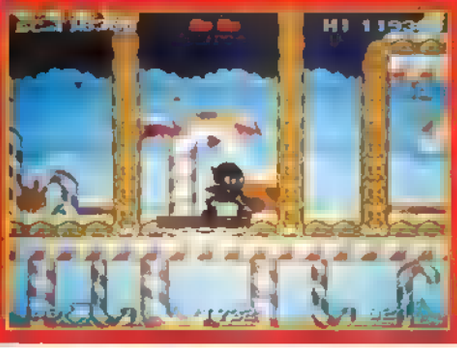
Nintendo®, Game Boy™,
the Nintendo Product Seals and other trademarks designated as ™ are trademarks of Nintendo

ZOOL

Zool. Inutile de chercher dans le dictionnaire, vous ne trouverez pas ce mot... Il vient de la énième dimension! Laissez-moi donc vous faire un petit cours sur la énième dimension. En fait, c'est un peu tout et n'importe quoi, c'est partout à la fois. C'est autant l'imagination, les vertes prairies, las vaches dans les prés, que ma prof de maths en maillot de bain, un bouclage de Consoles+, le soleil, le vent, le renard et la belette, un ticket du Millionnaire... et Zool en est le gardien (sacré boulot, non?). Malheureusement, après une cuite avec des amis, notre gardien a raté le dernier métro et doit maintenant parcourir à pied les sept mondes qui le séparent de sa maison. Une partie de plaisir? Que non! Deux aliénés ont en effet invoqué les forces de la Non-Imagination (ben, v'là aut' chose!) afin de transformer les objets inanimés en dangereux meurtriers. A Zool de tenir tous ses sens en éveil pour éviter sucettes baveuses, boules de gomme, caisses claires, CD, notes de musique et autres objets encore plus fous. Je finis en vous donnant un ultime conseil: si jamais vous aussi vous ratez le dernier métro, restez donc chez votre ami(e). Il sera plus facile d'expliquer à vos parents que vous étiez chez Cédric ou Géraldine que dans la énième dimension!

Les pastilles "Z" sont nécessaires pour terminer les mondes. Les décors sont moins fouillés que sur la version Amiga CD 32 (testée dans ce numéro). Tant mieux: la vision n'en est que plus claire.

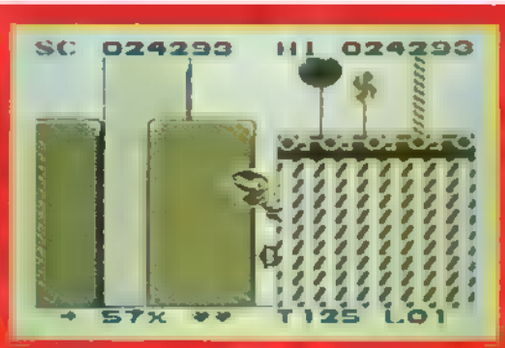
N'avez-vous jamais rêvé de faire du surf avec une planche en Twix sur une mer de carameis mous? Zool s'adonne à ce sport de gourmand tous les dimanches après-midi.



GREMLIN/SNIN
janvier 94

Voici la fameuse pièce d'or à l'effigie de notre héros. Elle vous mènera au tableau suivant. Remarquez, en bas à gauche, la flèche: suivez sa direction pour trouver la pièce.

Bien entendu, le scénario de Zool sur Game Boy est en tout point identique à celui de la version sur Super Nintendo. Toujours cette fameuse énième dimension et ces décors qui fourmillent d'objets divers animés de féroces intentions... Par contre, et même s'il ne s'agit que d'une preview, nous pressentons déjà que cette adaptation sur Game Boy ne sera pas aussi intéressante que ses consœurs. Vous ne pourrez explorer que quatre mondes, contre cinq pour la SNIN ou l'Amiga CD 32. Mais ce qui est plus grave encore, c'est que l'animation semble vraiment tremblotante sur la portable de Nintendo. Les décors sont si complexes que la Game Boy ne parvient pas à les faire scroller sans à-coup...

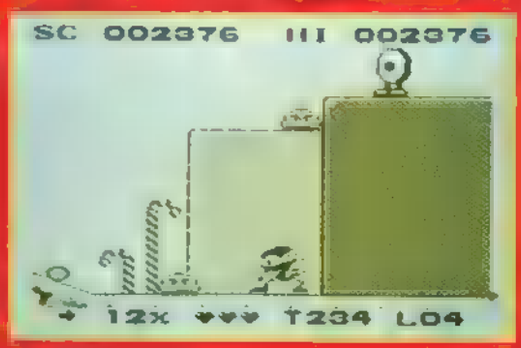


Bien accroché à ce gâteau aux amandes (à moins que ce ne soit un mille-feuilles), Zool doit faire attention à ne pas se faire toucher par la vilaine petite bébête qui monte, qui monte... et qui ne descend pas!

De mieux en mieux, trois ennemis à la fois: deux boules de gomme, et une terrible sucette anglaise qui vous envoie à la figure une multitude de pastilles. Bonjour les dégâts!

GREMLIN/GB
janvier 94

Voici une attaque sérieuse. En haut, la célèbre abeille. Prête à tout pour défendre son miel, elle est de loin la plus féroce. Sur la droite, une boule de gomme qui, malgré son apparence débonnaire, peut faire pas mal de dégâts.

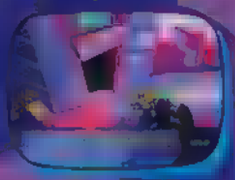


COSMIC SPACEHEAD

"Un jeu très prenant"
joypad magazine

Electrochoc

Le parc


La piste

L'usine

Detroitica

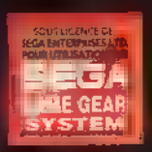
Lumière de la nuit

"Il n'y a pas besoin de regarder à deux fois pour ne découvrir que des qualités"
joypad magazine

"Cosmic Spacehead est de la graine de hit"
joypad magazine

Prouve que la Terre Existe...

Mais Cosmic, le premier extra terrestre, [illegible] toi de résoudre les [illegible] délirantes, d'utiliser [illegible] aventure de folie autour [illegible] crans du jeu, tous différents, [illegible] personnages loufoques [illegible] astromobiles et [illegible] ant les champs d'astéroïdes [illegible] ts d'ailleurs. [illegible] usivement pour les [illegible] Aventure et [illegible] de sauter en [illegible] de sensations fortes.



DISPONSIBLE SUR:
Amiga, PC, N.E.S.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE ASSUREE PAR

CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

Codemasters

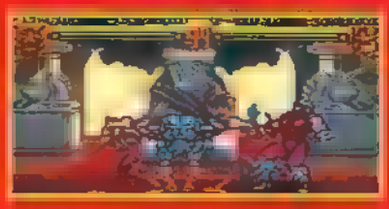
© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Cosmic Spacehead sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque codemasters à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd.

TORTUES NINJA 5

KONAMI/SNIN

Les Tortues Ninja ne sont que quatre, mais mangent comme huit, pèsent chacune 89 kg et sont licenciées ès arts martiaux. Elles reviennent et on peut dire qu'elles ne sont pas contentes. Dans ce nouvel épisode, plus question de se promener à droite ou à gauche et de cogner sur n'importe qui n'importe où. Tortue Ninja 5 Tournament Fighters est un jeu de baston à part entière, un peu à la sauce Street Fighter II. C'est-à-dire que vous devez combattre des boss plus terribles les uns que les autres dans des endroits multiples et variés tels qu'un bistrot de la Cinquième Avenue, une rue déserte, un temple hindou ou encore une casse automobile. Avant chaque combat, les caractéristiques de l'adversaire sont affichées à l'écran. On peut y lire son lieu de naissance, ses activités favorites, le type d'armure qu'il porte, son poids, sa taille, la couleur de ses yeux et son numéro de téléphone (pour les joueuses seulement, c'est bien précisé). Alors, amateur de tortues et de ninjas, à vos cartouches.

Abonnés du Minitel, voici le 36-15 code BOSS. Vous trouverez sur ce serveur tout ce qu'il faut savoir sur vos adversaires. Du plus utile (type d'armure, armes favorites...) au plus surprenant (couleur des yeux, taille, couleur du calecon...)



Dans les temples comme dans les monastères, le silence est d'or. Dans celui-ci pourtant, on peut entendre d'étranges bruits comme: "Argh!" "Aourf!" "Ouuutch!"

"Quand l'babe cool est entré dans mon rade, j'lui a dit: 'Casse-toi, tu pues, et marche à l'ombre.'" C'est à peu près ce langage qu'il faudra tenir à ce boss (rajoutez quelques coups de boule et de poing, et le tour est joué).

La casse pour gros camions à poils durs est un des plus beaux décors de ce jeu. Mais ne restez pas là à regarder le paysage, occupez-vous plutôt de votre adversaire.

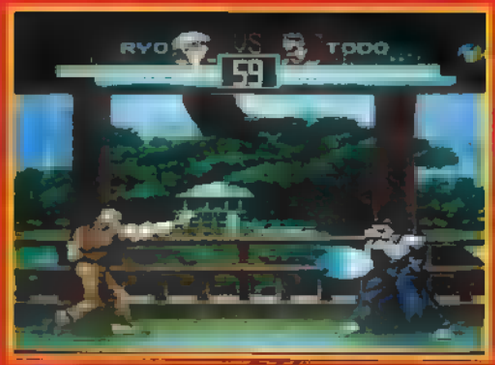
ART OF FIGHTING

TAKARA/SNIN

Après World Heroes, voici une autre adaptation d'un autre jeu sur Neo Geo, j'ai nommé Art of Fighting. Vous êtes nombreux à attendre ce soft et Takara s'essaye à le faire le plus rapidement possible pour ne pas vous décevoir. Vous remarquerez que tous les joueurs sont repris. Les thèmes musicaux ont été adaptés pour la 16 bits de Nintendo; bien sûr, c'est autre chose que la Neo Geo mais c'est tout à fait normal. Les effets de zoom sont toujours présents, mais d'une plus faible intensité. Les sprites des personnages sont moins gros, mais ils sont déjà assez "mastoc". Vous retrouvez aussi les coups spéciaux, les décors et un mode Versus.

King vient d'exécuter un superbe coup spécial contre Ryo. Certains d'entre vous ont souvent critiqué les gestes efféminés de ce combattant sur Neo Geo (pour ceux qui ne le savent pas, King est en fait une fille qui s'est déguisée en homme pour pouvoir entrer dans le "milieu"). Mais faisons fi de ces quolibets, ce King/Queen en a, c'est sûr!

Lee contre Karate. Notre petit Lee, très agile, nous fait la toupie. Mais manque de pot, Karate ne se laisse pas surprendre et se met en garde.



Ici, c'est Ryo qui s'excite contre Todo. Notez que les décors ont très bien été adaptés sur Super Nintendo.

Micky Vs Micky, un mode Versus qui s'obtient sans Cheat Mode, contrairement au premier Street Fighter II sur Super Nintendo.

TOUT SAVOIR ET GAGNEZ UNE JAGUAR SUR LE 36.68.70.15

RETOUR 2048 le spécialiste ATARI présente

JAGUAR™

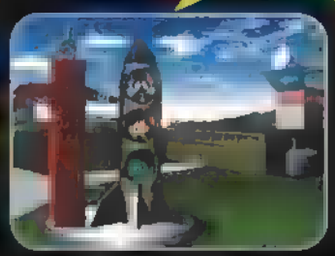
LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX 64-BIT DISPONIBLE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE JAGUAR + CYBERMORPH = 1 790 F.

CYBERMORPH

CRESCENT GALAXY

CHECKERED FLAG


TINY TOON...

JAGUAR ☆ CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLELE 64 BITS RISC ☆ HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION 106,4 Mo PAR SECONDE ☆ PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLE À UN BLITTER ☆ PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS ☆ TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS/SEC. ☆ EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS/SEC. ☆ SON 16 BITS STEREO ☆ TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK ☆ EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE... ☆ VERSION FRANCAISE PERITEL ☆ GARANTIE ATARI ☆ CD-ROM EN 1994 ☆ PRISE RESEAU ☆ LIVREE AVEC UNE MANETTE

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS A PRIX SYMPA

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR2048

❑ Je joins un chèque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C.B : N°..... (date d'expiration C.B : .....)

Nom.....Prénom.....Adresse.....

CP.....VILLE.....Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

Pour commander par minitel 3615 RETOUR2048

Nous sommes aussi spécialiste FALCON, et centre technique agréé ATARI. Réparations express, contactez-nous au 43.38.00.33

C+27

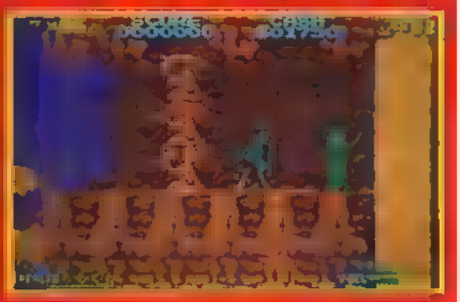
ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15

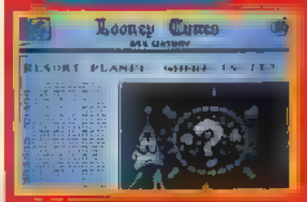
Daffy Duck THE MARVIN MISSION

SUNSOFT-LUDI G./SNIN
janvier 94

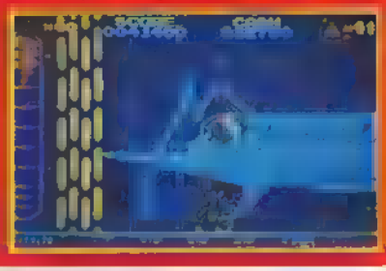
Devinez qui nous a encore concocté un petit jeu de plates-formes avec pour héros l'un des personnages fétiches de l'univers des dessins animés de la Warner? Dans le mille, les amis, c'est Sunsoft. Apparemment, l'équipe de programmation de ce jeu est la même que celle qui a commis Road Runner Looney Tunes. En effet, on remarque de nombreuses similitudes entre ces deux jeux. Fait néanmoins bizarre, la bande-son de Daffy Duck, The Marvin Mission rappelle celle de Taz-Mania sur Megadrive. Je ne comprends pas: ce n'est pas le même éditeur, ce n'est pas la même machine... Bon, on connaît la chanson. Le principal, c'est que l'on pourra bientôt manier Daffy Duck sur la Super Nintendo. Les niveaux de ce jeu sont très vastes et assez difficiles. C'est un véritable labyrinthe qui vous attend. Heureusement, les programmeurs ont incorporé au jeu une option qui permet d'afficher le plan des lieux à tout moment sous la forme d'une carte, certes sommaire, mais qui rend tout de même bien service!



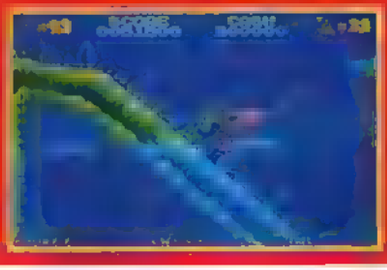
Daffy peut se protéger à l'aide d'un bouclier. Un accessoire très utile qu'il faudra utiliser souvent.



Un niveau de passé. Quelques scènes vous présentent le quinzet.



Voici l'épreuve finale du premier niveau. Daffy est en position d'attaque. Ici, patience et longueur de temps.



Deuxième niveau. Daffy arpente la queue d'un serpent. Rejoignez la tête du monstre.

Tiny Toon

KONAMI-BANDAI/GB
Mai 94

Adventures Montana's movie madness

On est petits et gentils, et un peu barjos aussi. Et l'heure est enfin arrivée d'envahir vos télés. On s'amuse, on fait rire. La censure on la fait fuir, les aventures des Tiny Toon sont là pour ravir..." Les revoilà, ils reviennent d'abord sur Game Boy, ensuite sur NES et, j'espère, très bientôt sur Super Nintendo. Pour plus de commodité, nous appellerons ce soft Tiny Toon 2. Le premier épisode m'avait fait un effet monstre sur les trois formats... Là, je vous avoue que je suis encore plus "bouleversifié"! Sur la version Game Boy, vous déambulerez au cœur de plusieurs pays comme la Chine, les contrées du Far West... On retrouve bien entendu les célèbres thèmes musicaux, les personnages et l'ambiance des aventures des Tiny Toon. Bref, ce sera sans doute "l'éclate" totale.

Si vous rencontrez le petit personnage au centre de la photo, ne l'évitez surtout pas. Il vous mènera tout droit à un tableau-bonus.

Ce mode Attaque proche est très sympa, mais il faut réagir vite et au bon moment. Votre coup de pied fera trembler de terreur vos adversaires.

En Chine, vous rencontrerez des ennemis coiffés d'un petit chapeau chinois (normal). Amusez-vous à rebondir sur les grenouilles...

Non, non, Tapinou chéri, ce n'est pas le moment de danser! Concentre-toi car l'aventure va être longue, très longue et difficile.

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

HAUT-PARLEURS STEREO
qui amplifient des effets-sonores pour un superbe son stéréo.

LOUPE ORIENTABLE
avec lumière qui agrandit et éclaire l'écran LCD du Game Boy ™

ACCES AU BOUTON DE CONTROLE SONORE
Game Boy ™ et au raccordement externe

JOYSTICK HAUTE PERFORMANCE
larges boutons de contrôle pour rendre toute l'excitation des jeux électroniques

BoosterBoy™
pour GAME BOY™

- Installation simple
- Joystick haute performance
- Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)
- Haut-parleurs stéréo
- Loupe lumineuse orientable
- Accès au bouton de contrôle
- Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.
- Compartiment cartouches de jeu

Photos et illustrations non contractuelles.

Game Boy ™ [illegible] Nintendo of America Inc. [illegible] autres [illegible] ont des marques déposées.

Et aussi une gamme complète de Joysticks tout système...

MEGASTICK I, II, III, IV.

MEGAGRIP I, II, III, IV.

MEGAPAD I, II, III, IV.

MEGAMASTER I, II.

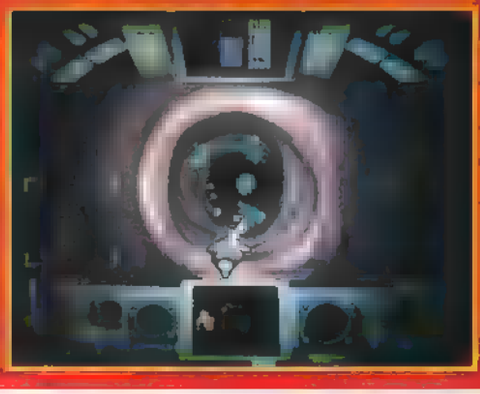
Importateur exclusif pour l'Europe :
TRANSECOM

MICROCOSM

La guerre entre les multinationales Cybertech et Axiom est au centre des préoccupations du public depuis bien des années. En effet, ces deux extra-super-multinationales se disputent depuis toujours de nouveaux marchés. De plus, il est de notoriété publique que Cybertech (la plus importante des deux firmes) est à l'origine du décès de l'ancien président d'Axiom. Son nouveau président, Argen Stark, s'est vu proposer par le chef des services scientifiques le contrôle des activités de Cybertech grâce à l'implantation, dans le cerveau du président de la société adverse, d'un droïde miniaturisé. Argen Stark n'a pas hésité une seule seconde: sa réponse est sans appel, c'est OUI! L'idée de pouvoir contrôler chaque mouvement, chaque décision prise par Cybertech est vraiment trop alléchante. De plus, cet implant s'effectue sans que personne ne puisse le déceler pas même l'intéressé! Pourtant, lors d'une séance de régénération cellulaire, le président de Cybertech est saisi d'un sentiment de malaise... il vient de comprendre ce qui lui arrive et il lui faut agir au plus vite! Une contre-opération débute donc immédiatement. C'est vous qui êtes chargé de le sauver. Pour cela, vous et votre submersible de combat êtes réduits à une taille moléculaire, puis injectés dans les veines de l'infecté. Vous voilà donc parti à la chasse aux molécules...

Il fallait s'y attendre, le conflit entre Cybertech et Axiom fait la une du "Bodor Daily News", un des plus importants quotidiens de l'époque...

Une fois à l'intérieur du corps du président, rejoignez votre base d'attache. Vous y trouverez de l'oxygène pour vous régénérer, de nouvelles armes pour votre vaisseau...



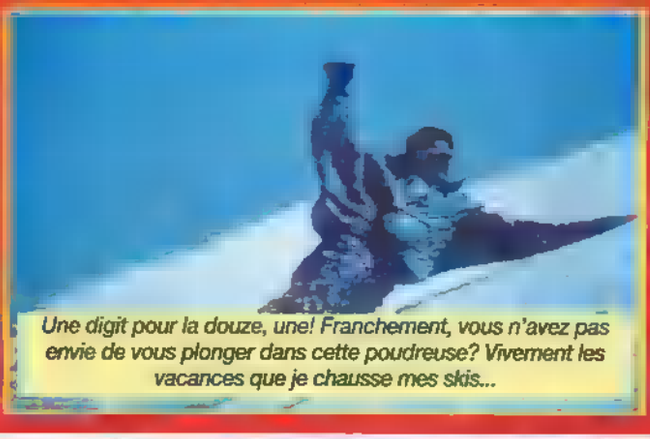
C'est fou ce que l'on peut trouver dans les veines d'un président... Shootez à cœur joie toutes les mauvaises bactéries en prenant garde à ne pas vous faire phagocyter.

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

LORICIEL/SNIN
février 94

Ah! les sports d'hiver, quel plaisir! A nous les longues pentes enneigées de nos stations favorites. Le soleil et le ciel bleu nous assureront un bronzage de qualité. Loriciel, profitant des Jeux olympiques de Lillehammer, nous propose une simulation de ski. Cette fois-ci, pas question de participer aux JO, on vous demande simplement de chausser vos skis ou votre monoski et de participer à trois épreuves: la descente, le slalom ou encore le rallye. Dans la première, il vous faudra arriver le plus rapidement possible en bas de la piste tout en évitant d'en sortir (de la piste, pas de vos chaussures). Dans le slalom, inutile de vous dire qu'il faut passer entre les portes et arriver en bas de la piste en un temps record. Si jamais vous loupez une porte, des secondes de pénalité seront ajoutées à votre temps final. Enfin, la dernière épreuve est certainement la plus intéressante de toutes: vous partez d'un point A situé en haut de la montagne et devez rejoindre un point B qui se trouve en bas de celle-ci. A vous de choisir le chemin le plus adapté à vos capacités: si vous ne vous sentez pas capable d'affronter les bosses ou les plaques de verglas, prenez à droite ou bien à gauche telle ou telle bifurcation... C'est vous qui choisissez votre parcours. Une dernière précision: le jeu utilise au maximum le mode 7 de la Super Nintendo et c'est vraiment une réussite. De plus, les mouvements du skieur sont digitalisés, je ne vous raconte même pas le réalisme. Vivement la version définitive!

Voici le domaine skiable de Val d'Isère. Choisissez votre piste et lancez-vous dans l'aventure: bosses, verglas, sapins, rochers, plaques de terre...



Une digit pour la douze, une! Franchement, vous n'avez pas envie de vous plonger dans cette poudreuse? Vivement les vacances que je chausse mes skis...

Admirez la position idéale du schuss: les avant-bras bien à plat sur les cuisses, les bâtons dans le prolongement du buste, les skis toujours en contact avec la piste!

DÉLIRE ASSURÉ AVEC TAZ

Prépare-toi pour la Taz-Mania !!

Taz, un des héros des célèbres Toons de la Warner Bros, évolue dans un monde hallucinant où il parcourt son pays tel un bolide, afin de retrouver sa famille disparue. Il devra déjouer des pièges diaboliques grâce à sa super-tornade, affronter des ennemis terribles au cœur de la jungle, chercher des endroits secrets !

Dévorant tout sur son passage, il chasse spécialement ces déconcertants petits oiseaux appelés "Kiwis", car TAZ a toujours faim. En outre, les Kiwis sont non seulement les créatures les plus astucieuses de l'Australie mais aussi les plus rapides. Pauvre TAZ, il aurait préféré un hamburger ! Pour compliquer son existence, il doit fuir les avances de la belle Diablesse Tazmanienne…

Viens vite retrouver TAZ dont les attitudes et les mimiques sont incroyablement drôles. C'est un jeu avec lequel tu peux vraiment t'éclater, ou, comme dirait ce sacré TAZ : "GRR&/*%$!!!"

Jeu disponible sur Game Boy en Plate-forme et sur Super Nintendo en Course/Action.

Distribution
EURO MARKETING SERVICES

T•HQ International

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

GAME BOY

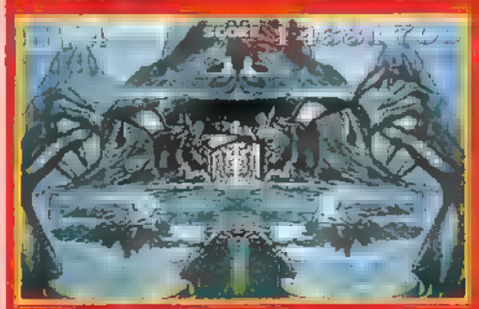
DRAGON'S REVENGE

Dragon's Revenge est la suite tant attendue du génial Dragon's Fury. Utilisant un scrolling multidirectionnel, ce jeu propose, pour parler en termes de "flippoman" du samedi soir, un flipper à trois étages! Mais attention, Dragon's Revenge est plus qu'un simple flipper, c'est aussi un véritable jeu d'action. A l'aide de vos flips, vous dirigez une bille d'acier (jusque là, rien d'anormal pour un flipper), qui, au cours du jeu, peut se transformer en or (heu... là, c'est déja moins commun). Des "salles" supplémentaires sont accessibles, mais celles-ci sont diablement bien gardées par des dragons. En effet, ceux-ci n'hésiteront pas à lancer sur le plateau de jeu d'ignobles monstres tels que des mages (verts ou bleus), des trolls, des chauves-souris, des elfes, quelques Sam et encore plein d'autres bestioles plus affreuses les unes des autres. Si, par bonheur, vous parveniez à vous introduire dans l'antre du dragon, c'est à un changement total de décor que vous aurez droit. Dans ces nouveaux tableaux, il faut, à l'aide d'une bille, détruire les branches d'un arbre, des monstres des marais, des giga-moustiques (modèle 80 cm, c'est simple: ils ne vous piquent pas, ils vous empalent), des elfes malicieux ou encore des ptérodactyles (on reste dans l'ère jurassique...). Une fois l'un de ces ennemis détruit, une boule de cristal apparaît. En son sein, un être humain (une walkyrie ou un guerrier) est retenu prisonnier. Faites exploser cette boule pour le libérer. Tout au long de la partie, une sensuelle voix féminine vous encourage: "Try again", "Congratulation","Whooooo"... Avis aux amateurs, elle n'a pas laissé son numéro de téléphone et c'est bien dommage!

Un écran-titre magnifique qui nous plonge directement dans l'ambiance du flipper. Messieurs, un peu de tenue, cessez de dévorer des yeux cette adorable jeune femme.

TABLEAUX-BONUS

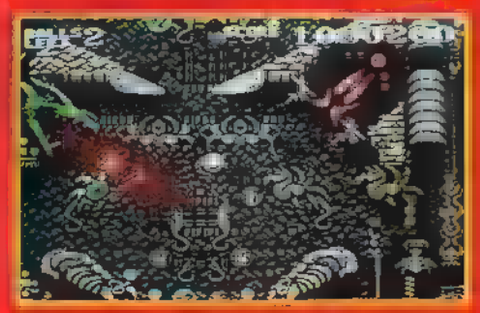
Voici quelques-uns des tableaux-bonus qui ponctuent les scènes traditionnelles de flipper. Ici, l'atmosphère est beaucoup moins stressante que d'habitude. Le seul problème, c'est d'arriver à se concentrer sur le jeu et non pas sur les top-models époque Moyen-Age. Même sans flip, ils ne devaient pas s'embêter, nos ancêtres...

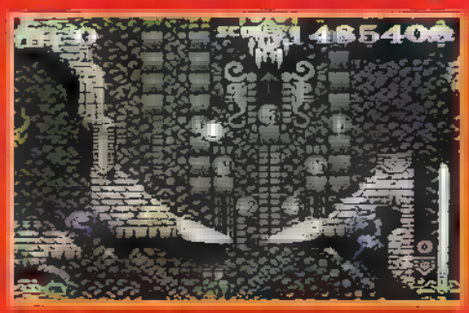


La partie basse du flipper. A gauche, vous pouvez admirer un lance-flammes de fabrication artisanale. Seul problème: il chauffe beaucoup trop vite. Ses concepteurs n'avaient pas encore inventé le radiateur..

La partie centrale du flipper. Pour détruire la sorcière (au centre), il faut faire en sorte que les trois diamants qui l'entourent soient de la même couleur. Pour cela, faites rouler la bille dessus.

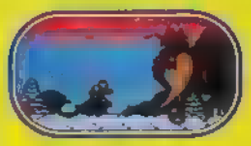
Dernière partie du flipper, la plus haute. Il faut rentrer la boule dans la gueule du dragon. Celui-ci ne se laissera pas faire et lancera sur le terrain de jeu bon nombre de créatures qui gêneront la progression de votre bille.

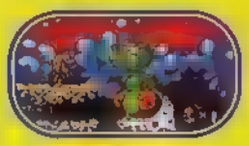




VIEUX FOSSILE,

MOI ?





Le petit héros préféré des jeux vidéo. Entre ses coups de bidon et ses lancers de rochers, il vous emmènera à travers une série de cinq mondes préhistoriques tous autant différents les uns que les autres.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*2,19F/minute

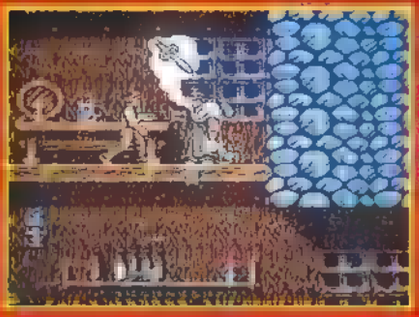
MAINTENANT DISPONIBLE SUR

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Chuck Rock is a trademark of Core Design Ltd. © 1992 Core Design Ltd. All rights reserved. MegaCD™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are logos: brand trademarks of Nintendo.

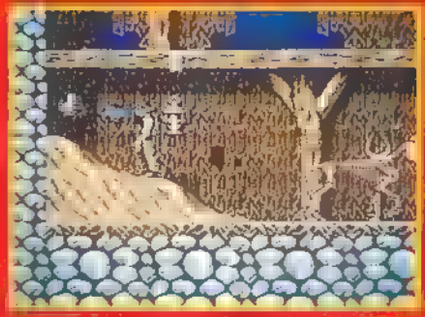
DRACULA

PSYGNOSIS-SONY/SNIN
fin novembre

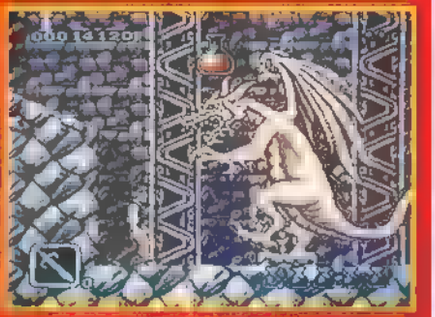
Dracula, œuvre majeure de Bram Stoker, a été maintes fois adaptée au cinéma:139 adaptations sont recensées, c'est-à-dire 27 fois plus que la série des Rocky ou encore 139 fois plus que le film Super 8 de mon enfance... celui où je suis sur la plage avec plein de petites copines, tu te souviens papa? Mais je m'égare. Dracula fait donc aujourd'hui son apparition sur notre console préférée. Ce jeu de plates-formes reprend les principaux lieux d'action du film: Londres, le château du comte Dracula (tours et écuries comprises) et les landes de Transylvanie (plaines enneigées, loups féroces...). Armé de votre épée favorite, vous voilà donc arpentant de-ci, de-là les longs et ténébreux niveaux que comporte le jeu. Action et aventure sont au menu. Action puisque, avec votre épée, vous aurez vite fait de trancher en deux des zombies, des gardes en armure ou encore des loups, mais aussi aventure car certains personnages vous donneront des "missions" à accomplir. Il peut s'agir de récupérer des clés, une épée, une fiole, ou parfois même une canne en bois... Une fois l'un de ces objets récupéré et ramené au personnage précité, l'affrontement avec le boss de fin de niveau est incontournable. Comme dans tout jeu de plates-formes/aventure qui se respecte.



Voici, comme je vous l'avais annoncé, l'un des personnages clés que l'on trouve dans chaque niveau du jeu: ici, on vous demandera d'aller chercher une épée.



Dans les écuries du château, on fait parfois de drôles de rencontres: Oscar, le squelette du cheval du comte, a encore beaucoup d'énergie à revendre. Méfiez-vous de lui!



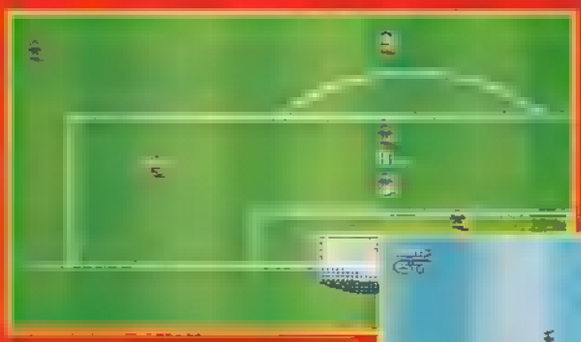
Quel magnifique boss! Plus impressionnant que dangereux, quelques bons coups d'épée bien ajustés suffiront à lui faire mordre la poussière.

SENSIBLE SOCCER

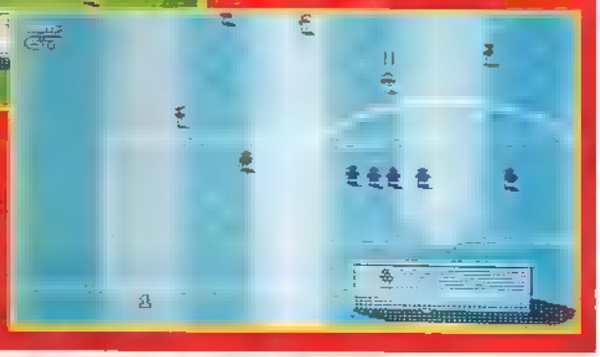
SENSIBLE SOFT.-SONY/GB-SMS
janvier 94

L'équipe de Sony s'est attaquée à tous les supports de Sega (MCD exclu) ainsi qu'à ceux de Nintendo pour sortir une simulation développée initialement sur Amiga. Celle-ci concerne exclusivement le football et est plus connue sous le nom de Sensible Soccer. Cette simulation va vous permettre de bénéficier de huit stratégies différentes, d'équipes nationales, de clubs ou d'équipes personnalisées qui participeront à de nombreux tournois de difficulté variable. Une fois l'équipe sélectionnée, vous choisissez un tournoi en fonction de cette équipe. Ainsi, une équipe nationale pourra participer à la coupe d'Europe alors que l'équipe personnalisée devra se contenter de la "coupe des vaincus". En cours de match, vous aurez la possibilité de faire des passes, des dégagements ou des tacles. Cette dernière technique s'avère plutôt dangereuse. En effet, les tacles peuvent être sanctionnés par des cartons jaunes ou rouges, d'autant qu'on les effectue fréquemment dans le dos des joueurs!

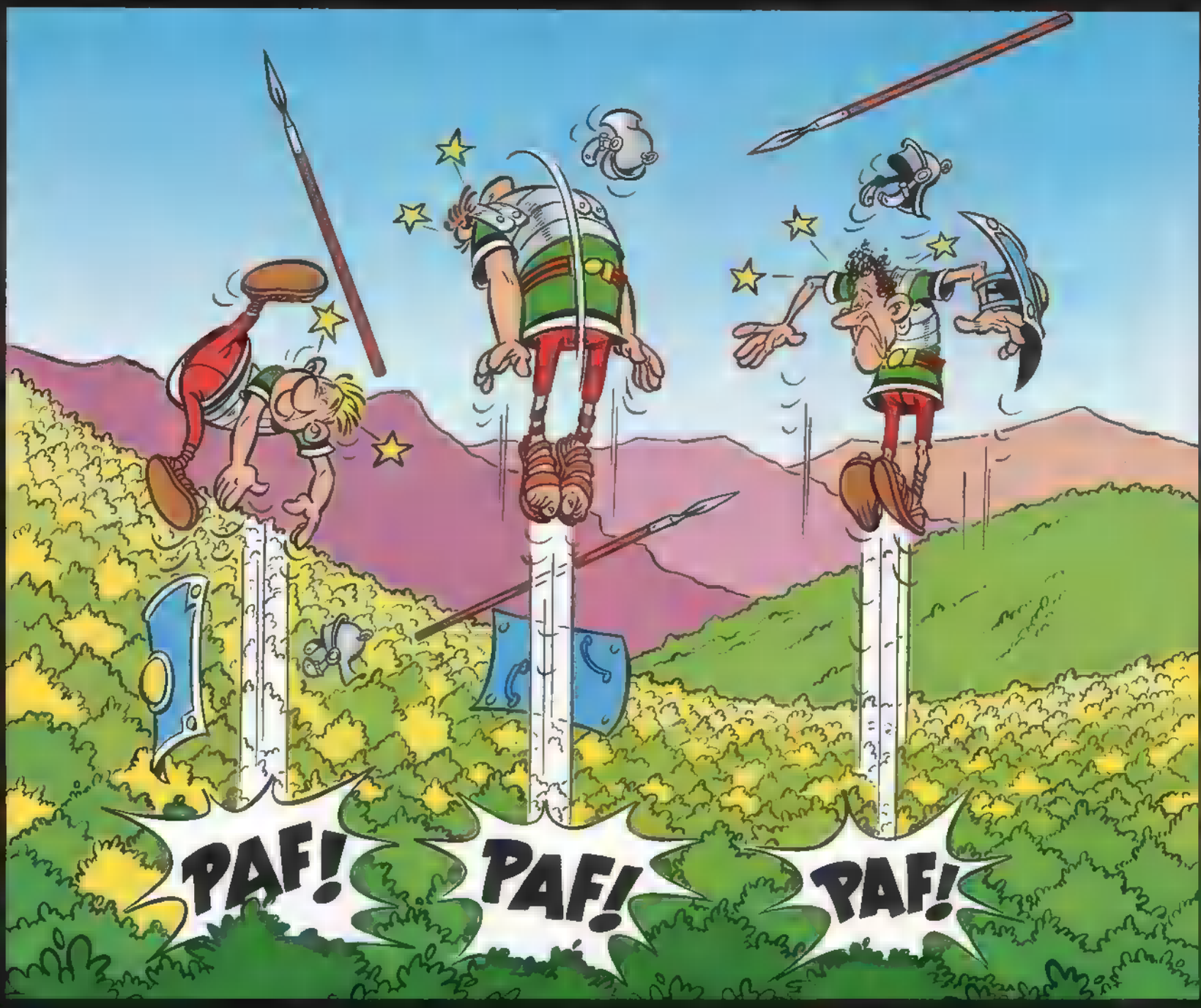
Voilà pour la Game Boy: la taille des sprites (minuscule) ne semble guère adaptée au support... Mais ne crachons pas dans la soupe avant de l'avoir goûtée!



La version Master System. Cette fois, vos joueurs évoluent sur une herbe fraîchement tondue...



La version Master System vous permettra de modifier la texture du terrain. Les couleurs changent ainsi que la manière dont les joueurs réagissent: sur un terrain verglacé, ils glissent!



SEGA LANCE LE PREMIER JEU DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS A DÉCOLLAGE VERTICAL.

Astérix

enfin disponible sur megadrive

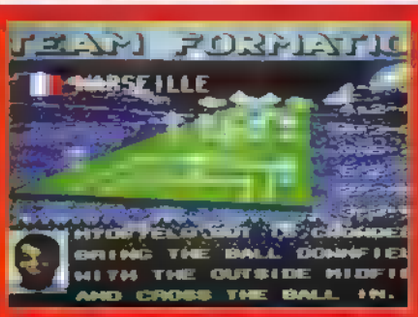
SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

PELÉ

Pelé, de son vrai nom Edson Arantès do Nascimento (!), est considéré comme le plus grand footballeur de tous les temps. Qui ne connaît pas le célèbre joueur brésilien, l'homme au maillot jaune et aux dribbles magiques... Personne? j'en étais sûr! Absent depuis quelques années déjà des terrains, il revient en force sur nos écrans, et ce grâce à la Megadrive. Pour cette simulation de football (eh oui, encore une!), le roi Pelé a lui-même participé à la création du jeu en tant que conseiller sur les stratégies d'attaque et les dispositions des équipes sur le terrain. Chez Accolade, on ne fait pas les choses à moitié. Les options ne sont pas en reste puisque le soft propose de participer à un championnat (40 matchs à la clef), à un tournoi ou encore à des matchs d'exhibition. Au fil des matchs, vos joueurs gagneront de l'expérience, très utile pour terminer champion à la fin de la saison. Enfin, cerise sur le gâteau, une sauvegarde a été prévue afin de vous éviter de recommencer sans cesse l'ensemble des tournois. Ouf! Pelé est toujours en cours de réalisation, alors, wait and see!



Eh oui, nos amis marseillais sont les représentants de la France dans cette cartouche. Lisez attentivement les conseils de Pelé: ils vous seront utiles pour mettre la balle au fond des filets.

"Magnifique arrêt du gardien adverse, n'est-ce pas Jean-Michel?" "Tout à fait, Thierry, excellente détente et très bonne prise en main sont les qualités requises pour un gardien professionnel..."

ACCOLADE-SEGA/MD
janvier 94

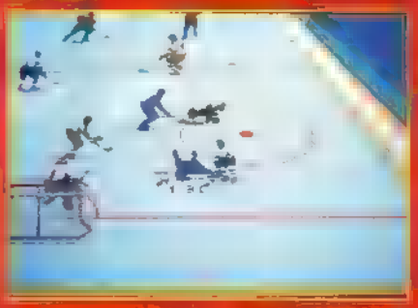
Le joueur que vous maniez est, bien sûr, repéré sur le terrain. Ici, il s'agit du n° 5. Son très beau tir en lucarne devrait surprendre le gardien de l'équipe adverse...

BRETT HULL HOCKEY

ACCOLADE-NINTENDO/SNIN
février 94

Décidément, Accolade nous gâte en matière de simulation sportive. Après Pelé, voici que débarque sur la SNIN une simulation de hockey sur glace parrainée par Brett Hull en personne (fils du célèbre Bobby Hall, qui a régné sur le monde du hockey dans les années 60 et 70). Celui-ci a apporté quelques conseils tactiques et techniques pour la réalisation de ce jeu. Tout d'abord, l'utilisation du mode 7 de la SNIN nous permet d'avoir une vue plongeante du terrain. A titre de comparaison, Super Soccer utilise le même procédé de style. Chaque personnage est digitalisé! Autre digitalisation, et de taille, celle des commentaires de Al Michaels (reconnu comme le meilleur présentateur sportif aux Etats-Unis), qui, tout au long de la partie, vous annonce le numéro du joueur et l'action de celui-ci: passe, shoot, but, faute... Plusieurs types de match vous sont proposés: match d'exhibition, saison courte (11 matchs), demi-saison (42 matchs) et saison complète (84 matchs!). Bien évidemment, un mot de passe est offert par la maison après chaque rencontre. Et un petit délice en cache toujours un autre: une option Magnétoscope permet de visualiser l'intégralité du dernier match joué. Ralenti, play, avance et retour rapide... Vraiment utile. Pour terminer, voici la devise de Brett Hull: "Ça doit être fun ou ce n'est pas la peine de jouer." L'ambiance promet d'être chaude!

L'écran-titre de la cartouche... une petite digit' sympa de Brett Hull, l'ailier droit de l'équipe St Louis Blues et l'un des meilleurs marqueurs de toute l'histoire du hockey.



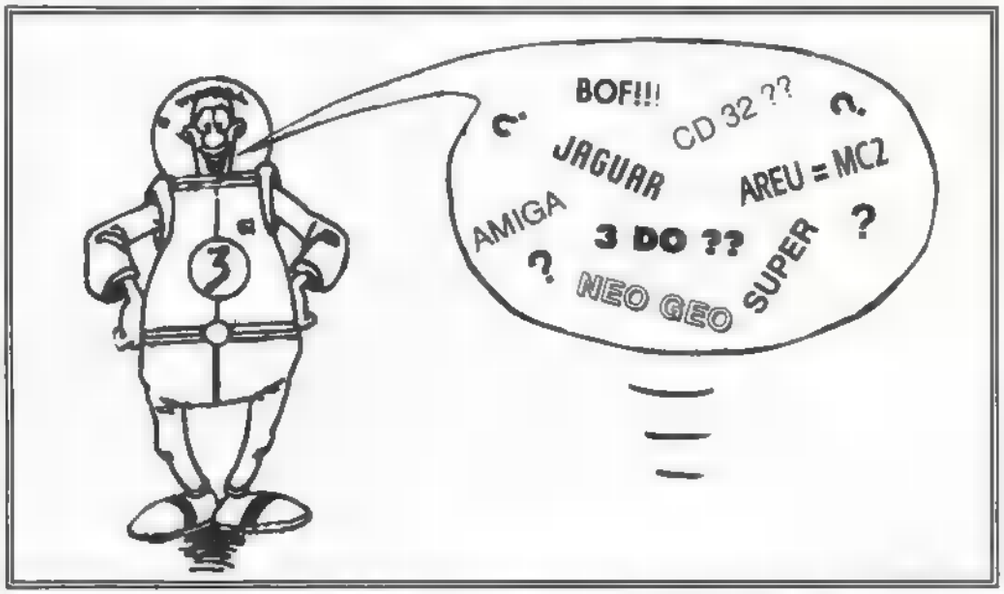
Des joueurs à terre (la glace, devrais-je dire)... Normal: une option vous permet de régler la combativité des champions!

L'engagement de la partie. Chaque joueur est à sa place, prêt à prendre le palet. Qui marquera le premier? Les paris sont lancés.

ESPACE 3 News

N° 5 - Décembre 1993

ILS SONT FOUS CES TERRIENS !?!!



Des consoles,encore des consoles !

La planête terre est en ébulition, après les incontournables Nintendo, Sega et Neo Geo, les problèmes de choix qui se posaient à vous, pauvres terriens, vont encore s'intensifier avec l'arrivée chez ESPACE 3 des nouvelles consoles . Alors tu es tenté par la JAGUAR d'Atari : première console 64 bits - l'AMIGA CD 32 : la qualité des jeux version laser où la fameuse 3DO qu'ESPACE 3 est le premier à vous proposer en version PAL. Heureusement, moi, la mascotte, je suis là pour vous conseiller ! Alors venez vite voir ces merveilles chez ESPACE 3

APRÈS VOS NOMBREUSES DEMANDES : TOUS LES JEUX NEC SONT DESORMAIS DISPONIBLES CHEZ ESPACE 3 A DES PRIX ECRASES

ESPACE 3 ouvre un rayon spécial DRAGON BALL Z :
Des posters, des cassettes video, des cartes de collection, des figurines etc...

dernière minute... dernière minute...dernière minute... dernière

ESPACE 3 vous propose une carte de décompression video au standard CD Video, permettant la lecture des video laser (pour visionner films et concerts) sur l'**AMIGA CD 32.** Disponible en décembre au tarif exceptionnel de **1 490 F**

QUOI DE NEUF SUR LE 3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

NOUVEAU JEU
GAGNEZ
UNE JAGUAR
Chaque mois
Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3

ET TOUJOURS !

LA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites annonces pour échanger vos jeux et derterminer leurs prix

☞

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

☞

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

☞

TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞

PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3
VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette +
STREET FIGHTER II TURBO
1469 F

SUPERSCOPE	**490 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	**590 F**
MANETTE SUPER 4	**99 F**

ACTRAISER 2	495,00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
ALADDIN	549,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	429,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	395,00
DRACULA	495,00
EQUINOX	395,00
EVO	589,00
FATAL FURY	495,00
FINAL FANTASY 2	539,00
FLASH BACK	539,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GOOF TROOP	495,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
KING ARTHUR'S WORLD	495,00
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN X	TEL
MICKEY MISTKAL QUEST	449,00
NBA BASKET BALL	495,00
NBA SHOWDOWN	549,00
NHPLA 94	495,00
OUTLANDER	395,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
PINK PANTHER	495,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RODENT	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	495,00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	539,00
SHANGHAI	395,00
SIM ANT	495,00
SIM EARTH	539,00
SONIC BLASTMAN	495,00
STAR FOX	495,00
STREET COMBAT	395,00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495,00
TINY TOON	495,00
THE 7TH SAGA	539,00
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	395,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495,00
WORLWIDE SOCCER	495,00
YOSHI'S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US ■ Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART ■ STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT ■ pour l'achat ■ ■ jeux SNES ou SFAM,1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

ACTRAISER	395,00
DESERT STRIKE	390,00
F ZERO	199,00
GHOULS AND GHOSTS	250,00
GRADIUS III	250,00
JAMES BONDJR	199,00
KABLOOEY	250,00
LETHAL WEAPON 3	299,00
NCAA BASKETBALL	299,00
PIT FIGHTER	250,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299,00
PUSH OVER	299,00
RACE DRIVING	250,00
ROAD RIOT	250,00
SKULJAGGER	250,00
STREET FIGHTER 2	299,00
STAR WARS	399,00
WARSPEED	299,00
YS III	299,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	590 F
BATMAN RETURN	199,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
AXELAY	[illegible]
BLUES BROTHERS	[illegible]
BRASS NUMBER	[illegible]
CASTELVANIA IV	[illegible]
COMBATRIBES	[illegible]
CONTRA SPIRIT	[illegible]
DEAD [illegible]	[illegible]
FINAL [illegible]	[illegible]
FLYING HERO	[illegible]
IKARI NO YOSAI	[illegible]
IMPERIUM	[illegible]
OUT OF THIS WORLD	[illegible]
PRINCE OF PERSIA	[illegible]
RAMNA 1/2 1	[illegible]
ROYAL CONQUEST	[illegible]
RUSHING BEAT	[illegible]
RUSHING BEAT 2	[illegible]
SMASH TV	[illegible]
SUPER DOUBLE DRAGON	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
TINY TOON	[illegible]

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche ■ choix (valeur maxi ■ 590 F) **1790 F**

ALIEN VS PREDATOR	390,00
ART OF FIGHTING	590,00
DRAGON BALL Z 3	TEL
EXHAUST HEAT 2	490,00
FAMILY TENNIS	490,00
FATL FURY II	690,00
GOEMON FIGHT II	TEL
HOKUTO NO KEN 7	TEL
JACKY CRUSH	299,00
JOE ■ MAC II	299,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NEW TETRIS 2	590,00
POPULOUS II	490,00
POP'N TWIN BEE	390,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	TEL
RUSHING BEAT SHURA	590,00
SENGOKU DENSYO	490,00
SKY MISSION	299,00
SONG MASTER	390,00
STRANGE SWORD (KIKIKAIKAI)	490,00
STREET FIGHTER ■ TURBO	490,00
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER ■	390,00
SUPER TURRICAN	390,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
TURTLES IV	390,00
USA ICE HOCKEY	299,00
VALKEN (CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	490,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

■ RACE + ADAPTATEUR 4P	199 F
DENIS ■ MALICE	249,00
DR FRANKEN ■	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	249,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN ■	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SPEEDY GONZALES	249,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT	**990 F**
ADDAMS FAMILY 2	439,00
AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	389,00
ALADDIN	449,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BOB	349,00
BULL VS BLAZERS	349,00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	489,00
DENIS LA MALICE	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00
F1 POLE POSITION	479,00
JIMMY CONNORS	419,00
JOHN MADDEN 94	489,00
JURASSIC PARK	489,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	399,00
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
POPULOUS	349,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOD	439,00
RUN SABER	459,00
SIM CITY	389,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER KICK OFF	349,00
TERMINATOR JUDGEMENT DAY	469,00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD LEAGUE BASKET BALL	389,00
WWF 2 ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00
F ZERO	199,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	489,00
MR NUTZ	399,00
PILOT WINGS	199,00
STAR WING	299,00
SUPER R TYPE	199,00

ACCESSOIRES

■ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 ■
■ JOYSTICK ARCADE PRO 5	349 ■
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	149 ■
+ALIMENTATION SECTEUR POUR GAME-BOY	
■ ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	395 F
Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
■ ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
■ MANETTE ASCII	159F

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	**2290 ■**
NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX	**2790F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	690,00	NAM 1975	590,00
ART OF FIGHTING	1290,00	RIDING HERO	490,00
BLUES JOURNEY	590,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
EIGHT MAN	790,00	SENGOKU II	1490,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00	SUPER BASEBALL 2020	590,00
FATAL FURY ■	1290,00	SUPER SIDE KICKS	1490,00
FOOTBAL FRENZY	990,00	TOP PLAYER GOLF	490,00
GHOST PILOT	590,00	TRASH RALLYE	890,00
LAST RESORT	1290,00	3 COUNT BOUNT	1290,00
MAGICIAN LORD	590,00	VIEW POINT	1490,00
MUTATION NATION	990,00	WORLD HEROE ■	1290,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385.00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ALADDIN (EUR)	425.00	PINK PANTHER (USA)	449,00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249.00	POPULOUS II (EUR)	385,00
ASTERIX (EUR)	385.00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299.00	PUGGY	495,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CHAKAN (USA)	299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROYAL RUMBLE	490 00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425 00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299,00
GAUNTLET 4	TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295,00	TALE SPIN (USA)	299,00
GLOC (EUR)	385,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
GREEN DOG (EUR)	299,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	TEL	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK (USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOOL (EUR)	425,00
NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00		

MEGA PROMOS !

BLOCK OUT (JAP)	99,00	BUBSY	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	STREET FIGHTER II	479,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	MERCS (EUR)	149,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
CRUE BALL (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	ROAD RASH (JAP)	190,00
DARIUS II (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	SONIC (JAP)	129,00
DONALD QUACK SHOT (JAP)	150,00	SONIC 2 (JAP)	199,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	149,00	SPEEDBALL 2	159,00
F1 CIRCUS (JAP)	190,00	STRIDER (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	SUNSET RIDERS	159,00
FLASH BACK (EUR)	349,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	TURBO OUT RUN (EUR)	199,00
INDIANA JONES (EUR)	199,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	190,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00	ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

AMIGA CD

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	249,00	ZOOL	259,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229,00

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5990 F PAL 6450 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT'S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	TEL	20 TH CENTURY ALAMANAC	TEL
OCEANS BELOWS	TEL	SAN DIEGO ZOO	TEL

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	**1790 F**
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	**1990 F**

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
FINAL FIGHT	**299,00**	WONDER DOG	250,00
PRINCE OF PERSIA	250,00		

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIGHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
DRACULA	495,00	MICROCOSM	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	MONKEY ISLAND	449,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SILPHEED	425,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SPIDERMAN	385,00
HOOK	425,00	SEWER SHARK	495,00
INDIANA JONES	449,00	SHERLOCK HOLMES II	449,00
INXS MUSIC VIDEO	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SILPHEED	TEL
FINAL FIGHT	385,00	THUNDER HAWK	TEL
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00	WWF RAGE IN THE CAGE	385,00
SONIC CD	425,00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

C+27

NEWS

LA GAME BOY MUSICALE

La Game Boy dans une main, le baladeur radio dans l'autre, vous voilà prêt à vous lancer dans des parties rythmées et endiablées. Pourtant, il existe un moyen encore plus simple et, surtout, plus pratique: le GameTunes. Il s'agit d'un petit accessoire qui se fixe à l'emplacement d'une cartouche de jeu et permet d'écouter tranquillement tous les postes FM en stéréo. Les fréquences couvertes s'étendent de 88 à 108 Mhz et l'alimentation est assurée par les piles de la Game Boy. Une petite molette permet de sélectionner les fréquences, repérées par un classique index mobile. Un potentiomètre de volume complète le tout. Le GameTunes est livré avec un casque stéréo type baladeur. La qualité d'écoute dépend de différents facteurs: orientation de l'appareil, déroulement du câble du casque (qui fait office d'antenne) et proximité de l'émetteur. Si vous êtes dans une grande ville ou proche d'un émetteur, vous n'aurez aucun problème et l'écoute sera excellente. Mais en rase campagne ou à la montagne, vous aurez beaucoup plus de mal à capter votre station préférée. Le GameTunes n'en reste pas moins un accessoire original et intéressant, d'autant que sa taille est aussi ajustée que son prix. Accessoire Beeshu; prix : 169 F.

GameTunes: un accessoire original pour écouter la radio sur Game Boy.

SEGA SE COUPE EN QUATRE

S'éclater tout seul sur sa console, c'est bien. Mais s'exploser à plusieurs pour des parties délirantes, c'est encore mieux. Le 4 Player Adaptor se connecte sur le port 2 de la Megadrive I ou II. Il offre alors quatre ports joystick complémentaires (de A à D), pouvant être sélectionnés isolément ou simultanément pour les jeux multijoueurs (cinq joueurs en tout donc, en comptant le pad 1). Il est possible d'aller encore plus loin en branchant un autre 4 Player Adaptor sur le port 1 de la console, soit huit joueurs simultanés! L'adaptateur accepte d'autres périphériques tels que la souris, par exemple. Accessoire Sega pour Megadrive I et II; prix : 239 F.

Avec deux 4 Player Adaptor sur Megadrive, on peut s'éclater à huit joueurs simultanément.

LA NAISSANCE D'EMS

EMS (Euro Marketing Services) vient de voir le jour! C'est une nouvelle société spécialisée dans la distribution des jeux et accessoires pour les consoles Nintendo et Sega et les machines CD-ROM à venir. Son directeur, Thomas Ormond, est un habitué de longue date des milieux informatiques (il a été directeur de Microprose France puis d'Activision France). EMS peut déjà se prévaloir de la distribution exclusive des cartouches Mindscape/The Software Toolworks (à qui l'on doit l'excellent Alfred Chicken, par exemple) et THQ (Tazmania version Nintendo). D'autres projets sont en préparation, pour le plus grand plaisir du joueur. Une affaire à suivre de très près!

LE NEUF AU PRIX DE L'OCCASE

On peut être passionné de jeux et ne pas disposer d'un porte-monnaie à la dimension de ses appétits ludiques. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une Megadrive, allez donc faire un tour dans les boutiques Shoot Again. Vous y découvrirez un large assortiment de cartouches japonaises neuves pour votre chère console, à des prix défiant toute concurrence (de 99 à 149 F). Et il ne s'agit pas de grosses daubes, mais d'excellents titres tels que Castle of Illusion, Golden Axe et autres Fantasia. Parfait pour compléter sa collection à moindre coût.

"LE MEILLEUR JEU DE "MICRO"

CONSOLES SANS FRONTIÈRE (SUITE)

Dans le Consoles + précédent, nous vous avions parlé de l'Universal Adaptor Pro, la cartouche de Datel Electronics qui permettait de faire fonctionner tous les jeux sur la SNIN, quelle qu'en soit l'origine. L'équivalent est désormais disponible pour Megadrive, ce qui comblera d'aise les possesseurs de Megadrive française qui commençaient à avoir des problèmes avec quelques jeux Genesis (la version US de la Megadrive). Le prix devrait être identique (moins de 200 F).

LA PC ENGINE A SON FANZINE

Fans de la gamme NEC, ouvrez grand vos oreilles car ce qui suit risque de vous intéresser. En effet, depuis le mois de mai, un jeune groupe formé de quatre mordus de la PCE a décidé de vous offrir (il ne coûte que 5 F) un fanzine exclusivement dédié à votre console chérie. Ce fanzine, nommé "Eden", tente, en vingt pages, de faire le tour de l'actualité des jeux PCE complètement inconnus en France et pourtant très importants sur le marché nippon. L'ensemble du journal est bien écrit et joliment présenté. Vous y découvrirez aussi bien des nouveautés en provenance du Japon que d'anciens titres complètement inconnus mais qui se révèlent excellents.
En plus de ce fanzine, ce groupe compte dans un avenir très proche créer une association regroupant toutes les personnes qui, comme eux, sont des maniaques de la PCE et qui désirent faire respecter la 8 bits de NEC face à la suprématie de Sega ou Nintendo sur le marché des jeux vidéo. Alors, si vous êtes un fervent défenseur de la NEC, que vous soyez joueur ou même éditeur, l'équipe d'"Eden" compte sur votre soutien.
"Eden" est disponible chez Stock Games (rue de Malte) et Leader Games (rue Jean-Pierre-Timbaud) à Paris dans le XIe arrondissement ou pour les provinciaux par correspondance en vous adressant directement à: MACHIN Patrice, 4, avenue du Général-Maistre, 75014 Paris.

DÉCLENCHEZ POUR DÉCLIC

Déclic est une jeune association régie par la loi 1901 (à but non lucratif, donc). Son but: promouvoir les jeux vidéo. Un premier concours sur SNIN et Megadrive a eu lieu le 21 novembre, avec à la clef bons d'achat, gadgets et locations gratuites. Pour tout renseignement sur les activités futures de Déclic, contactez le club Mega Jeux, 398, rue G.-Clemenceau, 60750 Choisy-au-Bac.

METTEZ UN GÉNIE DANS VOTRE CONSOLE

A l'occasion du lancement de la Megadrive II (version relookée de la Megadrive, plus petite et parfaitement compatible, bien entendu), Sega propose deux bundles des plus intéressants. Le premier réunit une Megadrive II, la cartouche Aladdin (le superbe jeu de plates-formes que nous avons testé dans le numéro 24 de Consoles +) et deux manettes classiques 3 boutons. Le prix de l'ensemble est fixé à 995 F. La seconde offre combine une Megadrive II, la cartouche Street Fighter II Prime, un poster et deux manettes: une classique 3 boutons et la nouvelle 6 boutons, présentée dans ce même numéro. Le tout pour 1 190 F.

L'offre Aladdin: la Megadrive II, la cartouche et deux manettes. Alléchant!

Le bundle Street Fighter II Prime au grand complet. En cadeau, le poster de vos héros préférés!

ENFIN SUR CONSOLE."

(Banzzai)

SPECIAL JOYSTICKS SPECIAL JOYST

Le Phantom: un joystick à la consistance et à l'assise parfaite.

Il existe deux genres de joypad. D'abord, il y a les petits qui tiennent dans la main, qui tiennent dans la poche et qu'on ne tient parfois plus du tout après quelques heures de jeu... et quelques crampes. Et ensuite, il y a les gros pads de table, bien lourds et bien encombrants, mais autrement plus stables. Le Phantom fait partie de cette dernière catégorie. Ce joypad de grande taille (plus de trente centimètres) offre une excellente assise... sur une table (sur les genoux, c'est une autre histoire!). Les 8 micro-switchs du "bâton de joie" lui assurent précision et robustesse. Les six boutons largement dimensionnés renforcent ces qualités. A noter toutefois que ces boutons sont tous situés côte à côte. Mais cette disposition, un peu inhabituelle pour les boutons L et R, est finalement la plus pratique pour un pad de table. Le Phantom dispose comme il se doit d'un Autofire et d'un mode Slow. Le câble de bonne longueur (près de trois mètres) devrait suffire pour la plupart des utilisations. Un dernier bon point encore: son prix est des plus raisonnables.

Enfin, la fameuse manette 6 boutons de la Megadrive est disponible séparément.

Nous vous avions déjà parlé du nouveau pad 6 boutons de Sega, qui était livré avec Street Fighter II Prime. Ce pad est désormais disponible indépendamment. A côté des boutons classiques A, B, et C se trouve une seconde rangée de trois boutons: X , Y et Z. Ces boutons, plus petits et de forme plus arrondie que les boutons principaux, autorisent de nouveaux mouvements et combinaisons en conjonction avec certains programmes. En mode 2 joueurs, manettes 3 et 6 boutons peuvent être combinées à loisir. En revanche, certains programmes anciens, tels que Arch Rivals, Forgotten Worlds, Golden Axe II ou Ms. Pac-Man, peuvent poser quelques problèmes. Il suffira cependant de revenir au mode 3 boutons en appuyant sur la touche correspondante à l'allumage de la console. Toutefois, d'autres jeux resteront réfractaires et imposeront le retour à une vraie manette 3 boutons: Alien 3, John Madden Football, Pit-Fighter, Decap Attack et Jordan Vs Bird. Cette manette 6 boutons n'en constitue pas moins un réel progrès par rapport à la manette traditionnelle, certains jeux actuels (de combat en particulier, mais aussi de tennis) se trouvant un peu à l'étroit avec trois boutons.

Une excellente prise en main grâce au bossage anatomique.

La gamme de joypads 6 boutons de la Megadrive s'enrichit d'un nouveau modèle, le MD-6 (alias SG-6 en version US). La disposition des boutons est un peu surprenante au premier

"VOUS ETES PRET POUR LE PROCHAIN S'Y METTRE...ET VITE. DECOUVREZ D'UNE JOUABILITE PARFAITE. VOUS NE REMPORTEZ PAS LA COUPE!"

Un excellent stick de table, efficace et au design agréable.

Rien ne vaut une bonne grosse manette bien stable pour les jeux de baston bien hard, avec leurs coups spéciaux à déraciner un chêne. Si vous êtes de mon avis, ce joystick devrait vous combler. Tout d'abord, il satisfait à la nouvelle norme 6 boutons utilisée par certains jeux récents sur Megadrive. Mais il est possible de revenir au mode 3 boutons pour des raisons de compatibilité. Les boutons sont largement dimensionnés et de couleurs différentes selon leur type: noirs pour A,B,C et gris pour X,Y,Z. Une courbe étudiée permet un placement optimal du talon de la main droite pour éviter toute fatigue ou crampe par mauvaise position (à moins, évidemment, que vous ne soyez gaucher!). Chaque bouton peut être paramétré indépendamment en mode Turbo ou Autofire. Mieux encore: le mode Turbo est réglable en vitesse (quatre positions) jusqu'à atteindre 36 coups/seconde. Belle série de baffes en perspective ! Un mode Slow, cette fois non paramétrable, complète le tout. Le mouvement du joystick est parfait, souple et ferme à la fois, avec une excellente rotation sur 360 degrés. Ajoutez à cela un design original et une ergonomie étudiée. Bref, un excellent produit qui semble en outre parfaitement robuste.

abord. On ne trouve en effet que deux rangées de deux boutons chacune (A, B pour l'une et X, Y pour l'autre) sur la face supérieure de la manette. Les deux derniers boutons sont situés sur la tranche, à la manière des boutons L et R du pad SNIN. Cette disposition inhabituelle ne pose en fait guère de problème en mode 6 boutons. Mais en mode 3 boutons (commutation possible à l'allumage de la console), indispensable pour certains jeux incompatibles, le report du bouton C sur la tranche peut gêner. Pour le reste, ce pad offre tous les atouts souhaitables. Sa prise en main est excellente grâce à un bossage anatomique calant parfaitement la main pour éviter les crampes. Chaque bouton dispose de ses propres modes Turbo et Autofire, une option Slow venant compléter le tout.

Le récepteur peut être incliné à volonté pour optimiser la réception.

Vous en avez assez des câbles joypad qui s'enchevêtrent régulièrement? Alors, vous êtes mûr pour l'achat d'un joypad sans fil. Le principe est simple. D'un côté, un récepteur infrarouge est placé sur le moniteur et raccordé aux deux entrées joypad de la console. Ce récepteur, de forme parabolique, a une inclinaison réglable pour améliorer la réception. Les câbles de raccordement à la console sont suffisamment longs pour laisser une certaine liberté de placement de la machine. A l'autre bout, une ou deux manettes, alimentées chacune par trois piles AAA non fournies, émettent les signaux infrarouges appropriés. Chaque manette dispose de son sélecteur de canal (deux canaux pour permettre le jeu à deux simultané). Par ailleurs, la disposition des boutons et la forme de la manette reprennent celles du pad d'origine, la principale différence résidant dans une épaisseur plus importante. La prise en main est correcte, mais la proximité des quatre boutons principaux peut conduire à quelques erreurs. Le système fonctionne vite et correctement si l'on ne sort pas du périmètre de réception. Mais si, dans le feu de l'action, vous faites trop pivoter votre manette, ne vous étonnez pas de perdre! Ce défaut n'est pas propre à ce modèle. C'est une caractéristique commune à toutes les télécommandes par infrarouge. Un package complet (récepteur + deux manettes) est proposé à un prix attrayant.

MUNDIAL? EH BIEN, IL FAUT
SENSIBLE SOCCER. RAPIDE, MANIABLE,
N'AUREZ AUCUNE EXCUSE SI VOUS

(Nintendo Player)

SONY

Tout de noir vêtu, ce joypad sans fil fait le pendant de celui présenté un peu plus haut pour SNIN. Les caractéristiques générales restent d'ailleurs identiques. Toutefois, cette version se démarque par un certain nombre d'améliorations portant sur les manettes. Tout d'abord, les boutons se détachent bien les uns des autres, évitant d'involontaires appuis simultanés. D'autre part, les deux manettes offrent des modes Turbo et Autofire indépendants pour chacun des trois boutons et un mode Slow pour faciliter le franchissement de certains passages difficiles.

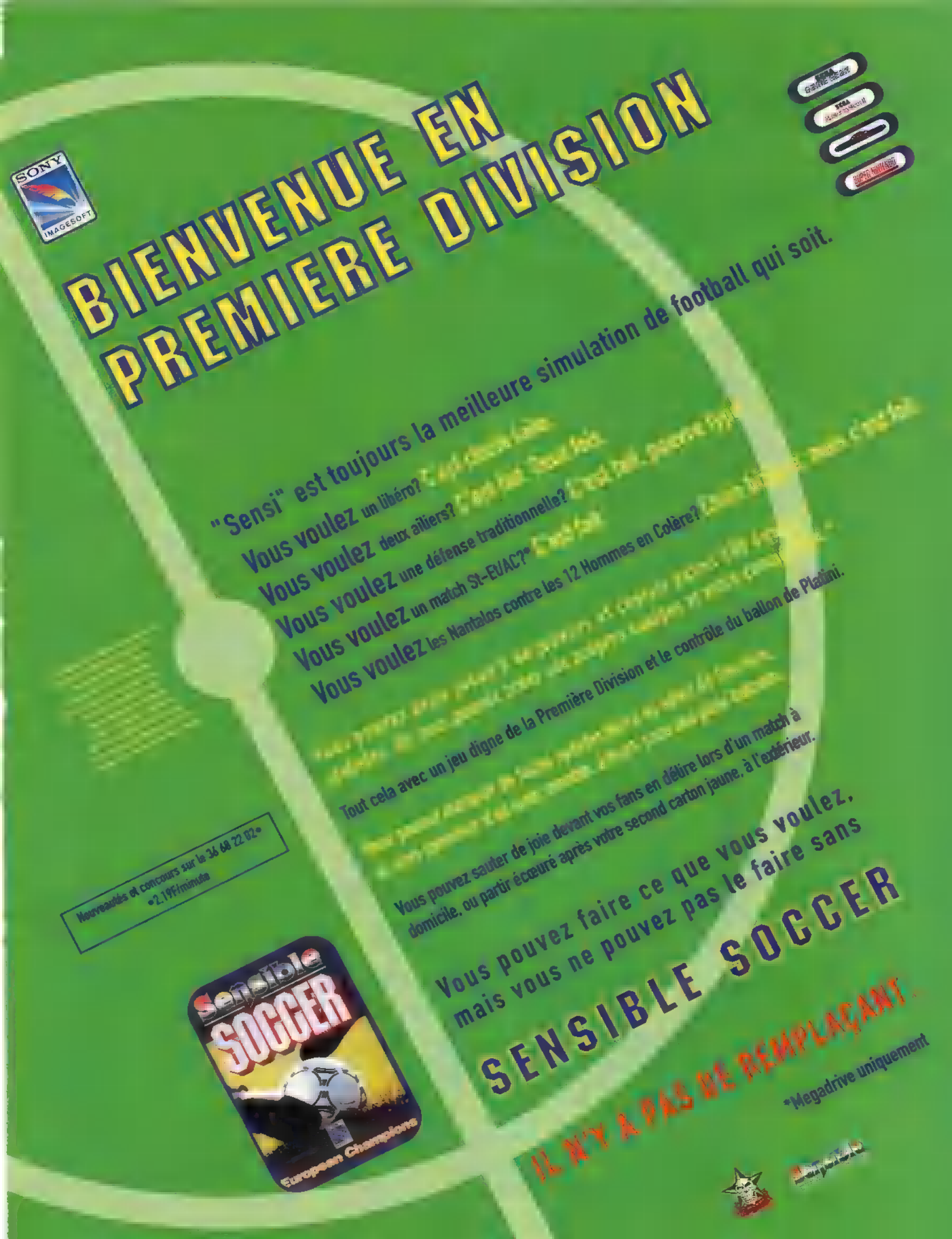
L'un des meilleurs choix en matière de pad infrarouge sur Megadrive.

Ce joypad sans fil reprend le système évoqué pour celui de Go, avec toutefois quelques petites différences. Le récepteur se connecte directement sur console. Si cette méthode a l'avantage de limiter les câbles, elle impose en revanche de placer la console bien en vue, d'autant que le récepteur n'est pas mobile. Le Dual Turbo permet, lui aussi, le fonctionnement simultané de deux manettes, chacune sur son canal propre. Chaque manette est alimentée par quatre piles AAA, non fournies. Le système fonctionne correctement, pour peu que, là encore, on ne sorte pas trop du périmètre de réception. Le look et la disposition des boutons rappellent ceux de la manette d'origine. Néanmoins, le renflement dû au logement des piles gêne un peu la prise en main. Un mode Turbo, indépendant pour chaque bouton et à deux vitesses, un mode Autofire et une touche Slow complètent cette manette. Aklaim propose aussi un modèle similaire pour la Megadrive. Par rapport au modèle Megadrive de Go, l'achat du système Aklaim paraît peu justifié: la prise en main est moins bonne, disposition du récepteur moins pratique et le prix presque double. Il ne reste plus à son avantage que le mode Turbo réglable et l'Autofire, mais c'est tout de même un peu juste. En revanche, le modèle SNIN conserve des armes pour se battre face à celui de Go. En effet, ce dernier souffre de boutons mal disposés et d'une absence totale de facilités complémentaires: Turbo, Autofire et Slow.

Plus de fil à la patte avec les pads infrarouge.

Ce joypad se caractérise d'emblée par sa couleur (violette) qui tranche avec les gris ou noir en vigueur habituellement. Le design est très réussi, avec une étonnante intégration des boutons L et R, qui semblent faire corps avec la manette. La prise en main est tout aussi bonne et, surtout, bien adaptée aux mains des adultes et des adolescents. Les dimensions de la manette et la présence de bossages anatomiques limitent les risques de crampes. Une molette permet le contrôle de la vitesse du Turbo, actif sur l'ensemble des boutons simultanément. En revanche, le choix de l'emplacement de l'interrupteur Slow sous la manette est plus contestable. Cet article n'en reste pas moins un bon produit au prix très compétitif. A noter que cette manette est aussi disponible en version Megadrive (Megapad IV) et NES (Megapad I), toujours au même prix.

Megapad II: un pad de bonne taille, limitant d'autant le risque de crampes.


SONY
IMAGESOFT
BIENVENUE EN PREMIERE DIVISION
"Sensi" est toujours la meilleure simulation de football qui soit.
Vous voulez un libéro?
Vous voulez deux ailiers?
Vous voulez une défense traditionnelle?
Vous voulez un match St-Et/AC?*
Vous voulez les Nantalos contre les 12 Hommes en Colère?
Tout cela avec un jeu digne de la Première Division et le contrôle du ballon de Platini.
Vous pouvez sauter de joie devant vos fans en délire lors d'un match à domicile, ou partir écœuré après votre second carton jaune, à l'extérieur.
Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02* *2,19F/minute
Vous pouvez faire ce que vous voulez, mais vous ne pouvez pas le faire sans
SENSIBLE SOCCER
IL N'Y A PAS DE REMPLAÇANT.
*Megadrive uniquement
Sensible SOCCER
European Champions

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAMES PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS Tél. 42.63.41.08

SEGA

CONSOLES

MEGADRIVE II (2 mttes).....649F
MEGADRIVE ALLADIN.....985F
MEGADRIVE S.FIGHTERII.1190F
MEGA CD II (sans jeu).....1690F
MEGA CD II (avec jeu).....1990F
GAME GEAR (sans jeu).....499F
GAME GEAR COLUMNS.....595F
MANETTES 6 BTS. M.D.....165F

JEUX NEUFS

MEGA GAMES II (3jeux)..295F
ALLADIN MD.....445F
ASTERIX MD.....395F
FLASHBACK MD.....395F
F1.....395F
ULTIMAT SOCCER.....395F
STREET FIGHTER II'.....545F

1er PRIX NEUFS

INDIANA JONES G.G.....125F
OFF ROAD G.G.....125F
ALLIEN 3 G.G.....125F
SHINOBI G.G.....125F

MEGA-CD II

FINAL FIGHT (2 joueurs)...399F
PRINCE OF PERSIA.....399F
SONIC.....449F
SERVER SHARK.....Tél.
TENNIS CUP.....399F
DAVIS CUP WORLD T.....339F

NOS OCCASIONS-MD

T2.....199F
BULL VS LAKERS.....275F
MICKEY MOUSE.....189F
TAZMANIA.....260F
SONIC II.....260F
GRAND SLAM.....260F
KID CHAMELEON.....189F
DOUBLE DRAGON III.....275F

NINTENDO

CONSOLES

SUPER MARIO KART.....885F
SUPER MARIO All STAR.985F
S. FIGHTER II TURBO.....1090F
GAME BOY (BASIC).....299F
GAME BOY TETRIS.....490F

JEUX NEUFS

S. MARIO ALL STARS.....390F
DRAGON BALL Z.....490F
STARWING (PROMO).....299F
SIM CITY.....390F
S. FIGHTER II TURBO.....499F
MARIO PAINT.....390F
BUBSY.....450F

1er PRIX NEUFS

MERCERY FORCE G.B.....119F
OTHELLO G.B.....119F
FORTRESS OF FEAR.....119F
KUNG FU G.B.....119F
RADAR MISSION G.B.....119F
GARGOYLES G.B.....119F

NOS OCCASIONS

SNES

CONTRAT III.....250F
ACTRAISER.....269F
S. MARIO KART.....229F
ZELDA.....269F
STAR FOX.....199F
SUPER TENNIS.....230F
SUPER BATTLE TANK....259F
JOE AND MAC.....249F

ACHAT ET VENTE
T. 42 63 41 08

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:.....
Ville.....
Tél:.....

BON DE COMMANDE

Qté	Titre / Console	Prix
	Frais de port	30F
	Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo.

JOYSTICKS SPECIAL JOYSTI

Megastick IV: difficile de faire moins ergonomique!

Comme toutes les manettes Saitek, le Megastick IV a un look d'enfer avec ses deux gros boutons jaunes qui tranchent sur sa couleur bordeaux et sa forme de piano à queue. Un bon point aussi pour les pieds ventouses, destinés à améliorer la stabilité. Mais les compliments s'arrêteront là. En effet, les concepteurs ont fait la grossière erreur de vouloir faire entrer une manette 3 boutons dans un moule prévu pour une manette 2 boutons. Du coup, le bouton A se trouve écarté des autres et reporté au-dessus du joystick. Et il ne s'agit même pas d'un bouton indépendant, mais d'un bouton "à bascule", offrant la fonction Start de l'autre côté. Ce type de bouton est totalement impropre à une cadence de tir un peu soutenue, d'autant qu'il n'existe aucun mode Turbo ou Autofire. Il faudra donc reconfigurer les options de jeu en écartant le bouton A. Mais alors quel est l'intérêt des trois boutons si l'on doit en éliminer un? Une manette à déconseiller en version Megadrive, en dépit de son prix plancher.

Ce joystick est aussi disponible en version NES (Megastick I) et SMS (Megastick II). Le problème du troisième bouton ne se posant plus ici, ces manettes s'avèrent parfaitement bien adaptées, d'autant que le stick est agréable et pas trop dur, et son prix très concurrentiel.

Megagrip IV: un des rares joysticks-poignées sur console. Un bon choix en 2 boutons et mauvais en 3 boutons.

Si les joysticks-poignées sont courants dans le monde micro, ils restent rares sur console et ce n'est peut-être pas sans raison. Ce joystick commet la même erreur que le Megastick IV de la même marque. Les boutons B et C sont parfaitement bien situés sous le pouce et sous la gâchette de l'index. Mais le bouton A se retrouve une fois encore mis à l'écart, toujours avec le même système de bouton "polyvalent", combinant Fire et Start. Le mode Turbo accessible au pouce permet de contourner partiellement le problème, mais l'ergonomie reste défaillante. Un joystick que l'on se doit de déconseiller en version Megadrive, en dépit de son look très réussi et de son prix attractif.
En revanche, en version NES (Megagrip I) et SMS (Megagrip II), les problèmes de troisième bouton disparaissent et on a alors affaire à un excellent joystick, ferme sans être trop dur, avec une bonne prise en main, un look qui attire l'œil et un prix attractif.

Pour retrouver les sensations de l'arcade, point de salut sans un joystick de table, lourd, imposant, mais aussi d'une stabilité à toute épreuve. Le Megamaster de Saitek fait partie de cette catégorie. Les six boutons sont placés côte à côte en deux rangées, ce positionnement particulier des boutons L et R étant le plus adapté à un stick de table. Les micro-switchs de la manette lui confèrent précision et solidité. Un mode Turbo, réglable en vitesse (mais actif sur tous les boutons simultanément) et un mode Slow complètent le tout. Me Megamaster se révèle un redoutable concurrent du Phantom de Logic 3, les deux étant d'ailleurs vendus à des prix très compétitifs. Ce joystick existe aussi en version Megadrive (Megamaster II). En dépit de la présence de six boutons, il s'agit ici d'une manette classique 3 boutons, les trois boutons supplémentaires étant réservés au mode Turbo. Ce mode Turbo est là aussi réglable en vitesse par une molette, un mode Slow venant parachever le tout. Un excellent choix pour la Megadrive.

Megamaster I: un pad de table ultra stable.

SORTIE OFFICIELLE Le 4 Décembre

Soyez en POLE POSITION dans vos magasins.

3615 STOCK GAMES

STOCK GAMES *REPUBLIQUE*
44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES *MASSENA 13*
CHHUN MUSIC
Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris
Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy
Tel : (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES *AJACCIO*
23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio
Tel : 16 (1) 95.23.14.81

JOUEZ ET GAGNEZ EN JOUANT A NOTRE JEU PRIME !!
CHAQUE SEMAINE, DES CADEAUX A GAGNER.
INFORMEZ-VOUS SUR LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET USA.
EN ATTENDANT, TOUTE L' EQUIPE VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL !!!

MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2	499F
RANMA 1/2 N°3 RPG	499F
HAMMERING HARRY	539F
HOKUTO NO KEN	589F
DESERT FIGHTER	589F
SUPER R-TYPE III	589F
HUMAN GP N°2	589F
Y'S 4 MASK OF THE SUN	589F
GOEMON FIGHT 2	589F
FATAL FURY 2	589F
MEGAMAN X	589F
DRAGON BALL Z N°3 ACTION	629F

PROMO DU MOIS
FINAL FIGHT 2 199 F

SUPER NES

MARIO ALL STARS	349F
JURASSIC PARK	449F
F1 POLE POSITION	499F
NBA JAM	499F
SENSIBLE SOCCER	499F
SECRET OF MANA	499F
EQUINOX	499F
T.N.M.T FIGHTERS	499F
CLAY FIGHTER	499F
FLASH BACK	499F
NHLPA HOCKEY 94	499F
ALADDIN	499F
STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK)	499F

MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2'	499F
ALADDIN	399F
ASTERIX	389F
FORMULA ONE	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
SONIC PINBALL	389F
T.N.M.T WARRIORS	389F
ZOOL	389F
LAND STALKER	429F
NHLPA HOCKEY 94	389F
VIRTUA RACING	449F
ETERNAL CHAMPION	449F

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1590F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT	1450F
NEC DUO-R	2150F
NEO GEO SEULE	2390F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
ALIMENTATION 9V/1A	129F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE MD	249F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE SNIN	249F
ADAPATEUR FX 60 HZ	98F

NOMBREUX JEUX EN STOCK, N' HESITEZ A NOUS CONSULTER POUR DISPONIBILITE

REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES, C' EST AU 44.24.00.00 CHEZ STOCK GAMES

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SNES - SNIN

SKY MISSION	149F
WWF WRESTLEMANIA	149F
UN SQUADRON	199F
CASTLEVANIA IV	199F
STREET FIGHTER 2	199F
ZELDA 3	199F
ROAD RUNNERS	199F
SUPER TENNIS	199F
SUPER SOCCER	199F
SUPER R-TYPE	199F
F ZERO	199F
GHOULS AND GHOSTS	199F
TORTUES NINJA	199F
PILOTWINGS	199F
ADDAMS FAMILY	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
JOE AND MAC	199F
E.D.F	199F
ANOTHER WORLD	249F
WING COMMANDER	249F
NCAA BASKETBALL	249F
STAR WARS	249F
AXELAY	249F
BUSTER BROS	249F
RUSHING BEAT 2	249F
MAGICAL QUEST	249F
SUPER ALESTE	249F
BART' S NIGHTMARE	249F
DRAGON' S LAIR	249F
AMAZING TENNIS	249F
STAR WING	249F
MARIO KART	249F
FATAL FURY	249F
BEST OF THE BEST	249F
SPIDERMAN	249F
MYSTICAL NINJA	299F
B.O.B	299F
YOSHI'S COOKIE	299F
NINJA BOY	299F

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F
100 F SUR NEO GEO

JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE

399F SUR NEO GEO

GRAND CHOIX DE JEUX
- NEC /CD DUO -
+ DE 200 TITRES
- NEO GEO -
+ DE 40 TITRES
- MEGADRIVE -
+ DE 200 TITRES
- SUPER NINTENDO -
+ DE 300 TITRES

NEO GEO

NAM 1975	399F
CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	449F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASE BALL STAR	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
JOY JOY KID	499F
KING OF THE MONSTER	499F
SENGOKU	499F
GHOST PILOT	499F
FATAL FURY	499F
TOP PLAYER GOLF	549F
EIGHT MAN	549F
CROSSED SWORD	549F
TRASH RALLY	649F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
SOCCER BRAWL	849F
WORLD HEROES	849F
LAST RESORT	899F
ART OF FIGHTING	949F
THREE COUNT BOUT	949F
SENGOKU 2	949F
SUPER SIDE KICKS	999F
FATAL FURY 2	999F
WORLD HEROES 2	1099F
VIEW POINT	1199F

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN , MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER .

J A G U A R

JAGUAR + 1 JEU	1790F
TINY TOONS ADV	449F
RAIDEN	449F
EVOLUTION DINO	449F
ALIEN PREDATOR	449F
CRESCENT GALAXY	449F
CHECKERED FLAG II	449F

3 D O

3DO + 2 JEUX	5490F
MEGARACE	549F
STELLAR	549F
RAIDEN	549F
MAC DOG MC CREE	549F
WING COMMANDER	549F
ET ENCORE D' AUTRES !!!	

MEGA CD

SEWER SHARK	399F
SONIC	399F
CHUCK ROCK	399F
NIGHT TRAP	399F
DUNE	429F
ECCO THE DAULPHIN	429F
SHERLOCK HOLMES 2	429F
HOOK	429F
SILPHEED	429F
DRACULA	429F
LETHAL ENFORCER	429F

PROMOTIONS SUR LES JEUX NEC,NEC CD ROM,GAME BOY,GAME GEAR EN NEUF ET OCCASION

BON DE COMMANDE
A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
POUR LA CORSE [illegible]

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT			

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :
REGLEMENT : CHEQUE / MANDAT-LETTRE / CARTE BLEUE
N° CARTE BLEUE :
DATE D'EXPIRATION :
SIGNATURE :
C+27

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

BEAT The BEST
LUDI SPORT
Blanco
WORLD CLASS
RUGBY
Toutes les règles du rugby sont respectées
Vous pouvez jouer :
Le 1er jeu de rugby sur console
Le rugby, un sport de voyous pratiqué par des gentlemen !
SOS LUDI
APPELLE
VITE AU
36-68 68 7
JOUE et GAGNE
Top des Top
des console
(Néo-Géo, Jagu
Méga CD II, 3DO...
et tous les jeu
LUDI GAME
(F1 Pole Positio
Eric Cantona...
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP
36.15 LUDI GAMES
LUDI GAMES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Photo Presse-Sport

Vous le vouliez sur...

...C'est fait!...

ZOOL™

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

Photos d'écran de la version SNES.

Photos d'écran de la version Mega Drive.

Chaque année nous réserve un jeu qui se démarque tellement des autres, qu'il est gagnant avant même que la compétition n'ait commencé. Un jeu tellement différent, dynamique, grandiose, rapide, haut en couleur et fantastique que tout le monde a la même réaction: "C'est le meilleur!". Cette année, Zool le Ninja de la **Enième** Dimension est définitivement le meilleur!

EN ASSOCIATION AVEC LE PLUS GRAND VENDEUR DE SUCETTES DU MONDE

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. ENGLAND. TEL: 0742 753423

ZOOL© 1993 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved. Trademarks pending. 'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd. © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO & GAMEBOY™ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO

TIPS

SALUT A TOUS !

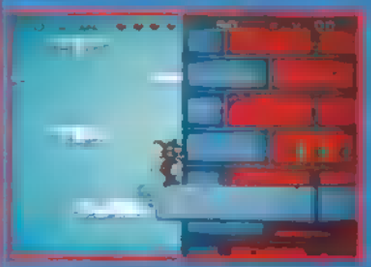
How! How! How! Alors, bande de petits veinards, avez-vous été bien sages tout au long de cette année? N'avez-vous pas trop monopolisé le poste de télé familial? Avez-vous offert des fleurs à votre sœur pour son anniversaire? Ou, encore, avez-vous pensé à préparer un petit cadeau de Noël pour la rédaction, comme n'importe quel lecteur l'aurait fait? [NDChucky: je crois que tu rêves un peu!] Si oui, je pense que vous méritez nos derniers tips concernant toutes les nouveautés du mois de décembre. Ouvrez grand vos mirettes et tenez-vous bien à votre paddle, car vous n'allez pas en revenir: Rocket Knight's Adventure sur MD, World Heroes sur SFC, CD Denjin sur SCD. Et si, avec tout cela, vous n'êtes pas aux anges, il ne vous reste plus qu'à abandonner les jeux vidéo une bonne fois pour toutes!

Tchi, le Père Noël

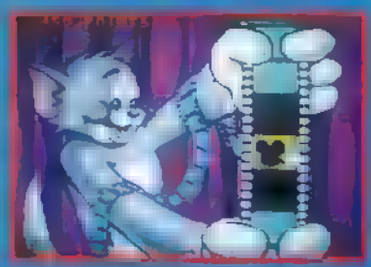
SFC — TOM & JERRY

Pour finir le niveau

Certes, je n'ai plus l'âge de contempler un stupide chat courir après une stupide souris, mais mon boulot m'oblige à vous révéler absolument tout sur tous les tips. En exclusivité, voici donc le superbe code qui permet de terminer le niveau dans lequel vous vous trouvez, que j'ai réussi à extirper des entrailles de cette cartouche après une longue séance de "cartouchi-rurgie" en compagnie de Tchi, mon fidèle assistant spécialiste du fer à souder.



Au beau milieu du jeu, mettez la pause et effectuez la manipulation.

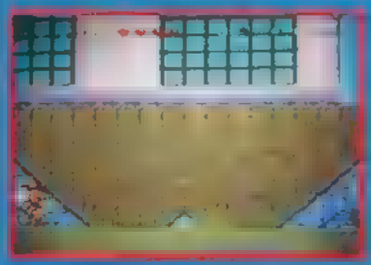


En un clin d'œil, vous venez de terminer le niveau.

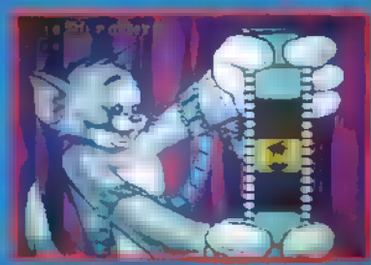
Pendant le jeu, faites Pause et appuyez sur L, X, A, Y, Y, B et R.

Pour obtenir 9 vies

C'est en rangeant mon assistant dans sa boîte que j'ai réussi à localiser un nouveau tip sur Tom & Jerry grâce à mon microscope (le bougre était dissimulé derrière un condensateur) et qui, ô miracle! vous permettra d'obtenir 9 vies. [NDTchi: cette fois, je crois que c'est clair, Chucky a complètement pété les plombs...]



N'importe où, lorsque les vies manquent, mettez la pause et effectuez vite la manœuvre.



En finissant le niveau, vous vous apercevrez que votre nombre de vies est passé à 9.

Pendant le jeu, faites Pause, puis appuyez sur L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B et R.

MD — ROCKET KNIGHT'S ADVENTURE

Pour accéder au mode de difficulté Crazy

Contrairement à Sam et à Switch, je trouve ce jeu vraiment excellent. Il mérite bien son titre de mascotte du ô! combien célèbre Konami. C'est vrai, il est assez simple, et c'est pour cette raison que je vais relever son niveau en vous proposant le mode Crazy. Pour vous donner une idée de la difficulté, sachez que le moindre contact vous envoie directement au paradis des jeux vidéo!

Pendant la présentation du sigle de Konami, faites 4 fois Gauche, 4 fois Droite, 7 fois Gauche, Droite, Gauche.

Le tip est caché à la page de présentation.

Une vie et une Continue pour finir le jeu. Dur!

Les ennemis sont plus nombreux et plus dangereux.

MD — BARI ARM

Pour obtenir le Debug Mode

Il est évident que ce shoot'em up n'arrive pas à la cheville de Silpheed, mais il est tout de même bien sympa et comblera les fans de la baston. Pour tous ceux qui se prendraient la tête avec ce soft, voici le Debug Mode qui vous conférera l'immortalité, vous fournira le Select Stage et vous permettra de régler la puissance de votre arme.

A l'écran de titre, faites la manipulation.

A l'écran de titre, faites Haut, B, A, C, A, Bas, B, A, C, A.

Voici le tableau du Debug Mode: il vous donne accès à l'immortalité, au Select Stage et au réglage de puissance de votre arme.

Grâce au Select Stage, vous voici au dernier niveau, qui ne manque pas de piquant, croyez-moi!

Pour voir la séquence de fin

Eh oui, encore un tip pour ce shoot'em up. Il ne vous apportera aucun bonus, mais vous permettra de visionner un petit dessin animé assez sympathique, et bien réalisé dans l'ensemble.

A la page de présentation, faites Droite, C, A, B, A, Gauche, C, A, B et A.

Mais qui est donc cet énorme dragon qui vous court après?

Pour avoir droit à une petite image sympathique

Ainsi que vous pouvez le voir sur cette photo, les programmeurs sont parfois vraiment délirants. Ils auraient peut-être pu travailler un peu plus leur jeu plutôt que digitaliser sans arrêt des dessins nippons, même si ceux-ci sont très sympathiques.

A la page de présentation, pressez sur Haut, Bas, Droite, Gauche, B, A, B, A.

Quand je disais quelle était très sympa, cette démo, en voici la preuve...

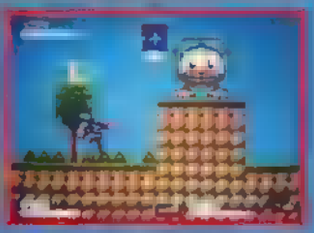
MD — RANGER-X

Pour avoir les modes Easy et Heavy

Plus connu sous le nom de Ranger-X en France, Ex-Ranza est un shoot'em up qui, sans égaler Thunder Force 4, se révèle néanmoins très accrocheur. De plus, il cache un niveau secret accessible uniquement en mode Easy. Voici donc le tip qui vous donnera accès non seulement au mode Easy, mais aussi au mode Heavy.

Dans le tableau des options, placez le curseur sur "RANK" et pressez très rapidement sur A, B, C, A, B, C, A, B, C.

Le mode Easy, obtenu grâce au code, va vous permettre...



... d'accéder au niveau caché, très enfantin et donc très facile.

Ce qui ne sera pas vraiment le cas si vous optez pour le mode Heavy!

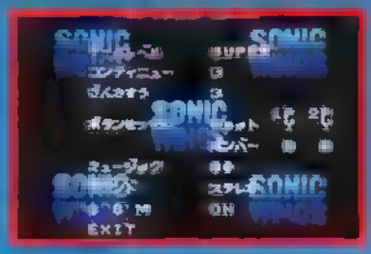
TIPS

SFC — SONIC WINGS

Pour jouer en mode Super

Ce petit shoot'em up, qui n'a rien à voir avec des jeux comme Pop'n Twin Bee ou encore Starwing, est fort sympathique. Pour tous ceux d'entre vous qui le trouvent trop facile, voici le mode de difficulté Super.

A l'écran de titre, restez appuyer sur R. Effectuez ensuite les manœuvres indiquées.

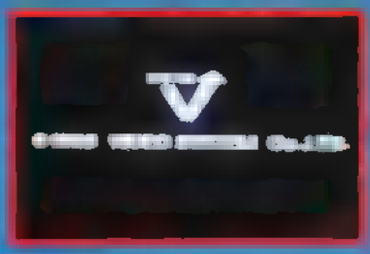


Il ne vous reste plus qu'à sélectionner le niveau de difficulté Super dans le tableau des options. Ce mode est uniquement réservé aux pros du paddle.

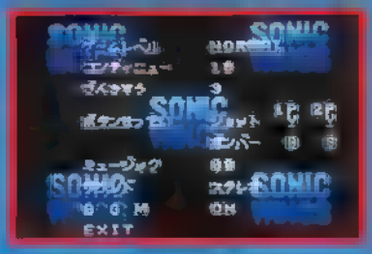
A la page de présentation, maintenez R et faites Haut, Gauche, Bas, Droite, B, A, X, Y. Une sonnerie se fait entendre si la manœuvre est correcte. Rendez-vous dans le tableau des options pour choisir le mode Super.

Pour obtenir 18 Continue

Et maintenant, si vous trouvez le mode Super trop dur, voici le code qui vous accordera 18 Continue, et rien que ça. [NDTchi: je suis vraiment trop fort!]



Vite, pas de temps à perdre: dépêchez-vous d'entrer le code, qui est relativement long.



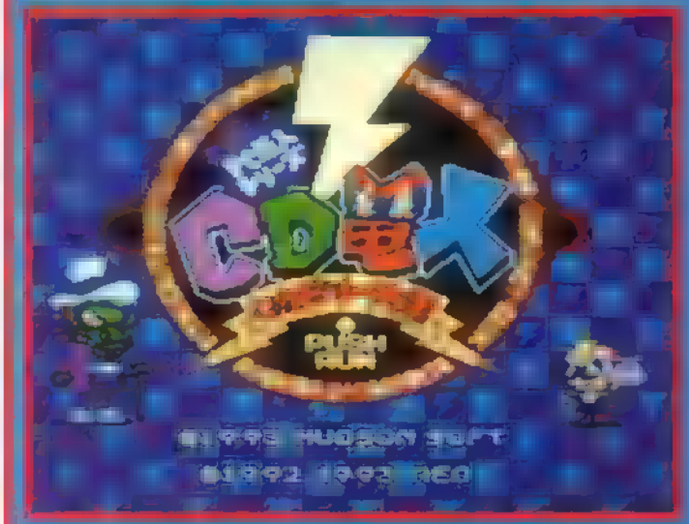
Vous serez bien récompensé puisque vous disposez désormais de 18 Continue!

Lorsque apparaît le sigle de Video System, maintenez L et pressez rapidement sur Gauche, Bas, Droite, X, Y, A, B, Gauche, Bas, Droite, Bas, X, Y, A, B. Comme pour le tip précédent, une clochette signalera la réussite de votre manip.

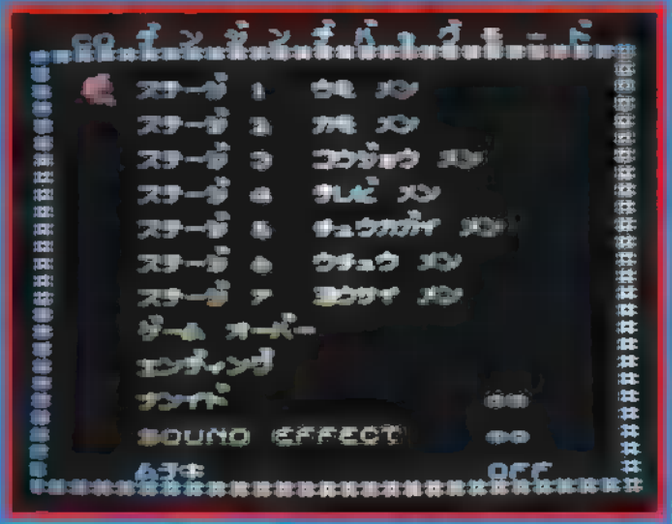
SCD — CD DENJIN

Pour avoir le Debug Mode

Bonk, le héros de la série des PC Kid, transformé en un personnage étrange dans un shoot'em up très futuriste et hi-tech, qui aurait pu y penser? Eh bien, les programmeurs de chez Hudson Soft ne se sont pas retenus et ont créé la surprise en nous pondant ce nouveau petit chef-d'œuvre. Mais qui s'en plaindrait? Ce jeu génial, mais aussi très dur, va poser problème à plus d'un. Heureusement, je suis là pour vous faire cadeau du Debug Mode.



Tout d'abord, à la page de présentation, il faut effectuer rapidement la combinaison de touches.



Normalement, vous atterrissez directement dans le Debug Mode, où vous pourrez choisir le niveau de départ...

... par exemple, le dernier niveau.

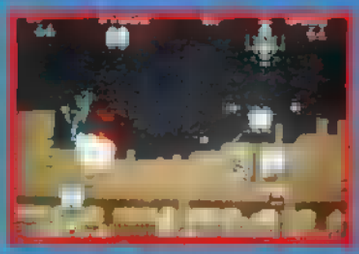
A la page de présentation, faites rapidement I, II, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Select.

SONIC WINGS — SFC

Pour jouer avec Rabio Lepus

Pour tous ceux et celles qui ne connaissent pas encore Rabio Lepus, eh bien, sachez qu'il s'agit avant tout du nom d'un shoot'em up qui est né sur PCE. Depuis, Rabio Lepus est devenu tout simplement la mascotte de la société Video System. Elle apparaît de temps à autre dans certains jeux, comme Super Volley Ball sur Megadrive. Dans Sonic Wings, vous aurez même la possibilité de jouer avec.

Que diriez-vous de varier un peu les plaisirs: au lieu de prendre les personnages habituels, faites donc le code ci-dessus...



Plus petits et plus rapides, les deux Rabio Lepus sont meilleurs que les autres équipes malgré leur force de feu assez faible.

Lors du choix du pays, maintenez R, puis appuyez sur Gauche, Bas, Droite, X, Y, A, B, Gauche, Bas, Droite, Bas, X, Y, A, B.

Pour jouer en mode Time Attack

Avec le mode Time Attack, vous pourrez affronter tous les boss du jeu, tout en étant chronométré. C'est un moyen comme un autre de faire des concours entre copains. De cette façon, il sera facile de déterminer le meilleur "shoot'em upeur" d'entre vous. [NDTchi: ce terme n'existe sûrement pas, mais vous me comprenez, c'est l'essentiel.]

Au lieu de choisir le pays que vous voulez représenter, essayez donc le code.

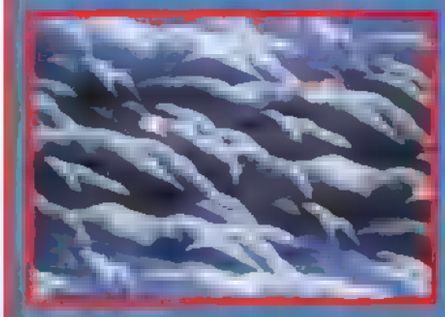
Remarquez le chrono affiché au centre de l'écran. C'est le moment de la compétition...

Lors du choix des pays, restez appuyer sur R, et pressez sur A, Gauche, Y, Droite, X, Bas, B, Haut.

BIO METAL — SFC

Pour avoir le Select Stage

Ce petit shoot'em up, débarqué récemment sur les côtes françaises, se détache du lot des classiques par sa difficulté. En effet, ce soft est pratiquement interminable. Voici pourquoi ses possesseurs seront heureux d'apprendre qu'un Select Stage se cache dans les entrailles de la bête. Les mêmes seront encore plus heureux d'apprendre que je vais leur offrir le moyen d'accéder à ce Select Stage dans les lignes qui suivent.



Dès le début du jeu, effectuez la manipulation comme indiqué dans le tip, mais sans mettre la pause.

Pendant le jeu, faites Pause et simultanément Diagonale Bas/Droite, A, B. Puis, tout en maintenant appuyé, faites Reset. Recommencez alors une partie et, en plein jeu, appuyez sur Select et R pour avancer d'un niveau, ou Select et L pour descendre d'un niveau.

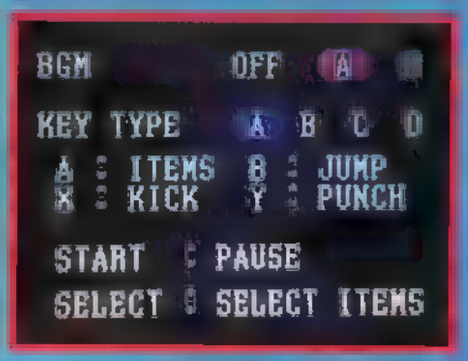
Et vous voilà téléporté directement au niveau 6.

TIPS

SFC — FIRST SAMURAI

Pour commencer directement au dernier niveau

Si vous êtes aussi nul que Chucky, et que vous n'arrivez pas à terminer First Samuraï en moins d'une heure, ou bien si, comme moi, vous êtes un excellent joueur et trouvez que une heure, c'est du temps perdu, alors j'ai le tip qu'il vous faut. Cette manipulation vous permettra de commencer au troisième niveau, ce qui représente un gain de temps pour les pros... et une aide pour les mauvais.



Curieux, vous arrivez directement dans le tableau d'options de First Samuraï. C'est ici, entre autres, que vous aurez à maintenir Haut, X, A, L, R.

L'avant-dernier niveau est dévoilé alors que vous venez juste de commencer une nouvelle partie.

Dans le tableau d'options, appuyez simultanément sur X, A, L, R et Haut.

MD — KING OF MONSTERS

Pour avoir jusqu'à 12 Continue

Certes, cette conversion du jeu Neo Geo n'est pas mirobolante, mais elle vous fera passer de bons moments, notamment si vous jouez en mode 2 joueurs. Mais pour ceux qui auraient décidé de terminer ce jeu sans difficulté, je me suis débrouillé avec Spy pour qu'il me révèle un tip qui vous permettra d'obtenir jusqu'à 12 Continue dans le tableau.

Le logo de Sega apparaît au début de tous les jeux sur Megadrive. C'est souvent l'endroit où la plupart des tips sont cachés, ce qui est encore vérifié avec King of Monsters.

12 Continue à la place de 3, il faut vraiment le faire exprès (ou être le roi des nuls!) pour ne pas finir le jeu.

Au logo Sega, appuyez simultanément sur A, B, C, Start et Diagonale/Bas/Gauche.

MD — INDIANA JONES

Pour avoir le Select Stage

Comme l'avait précisé Peter dans son test (C+ 17), ce jeu est d'une grande difficulté, et il résistera même aux plus grands joueurs de plates-formes. Par conséquent, je me suis dit qu'il ne serait pas inutile de vous divulguer le Select Stage de cette cartouche. [NDChucky: la fin du jeu est courte et, tenez-vous bien, vous n'aurez pas à attendre l'interminable fin du casting: il n'y a pas de casting!]

Décidément, quand ce n'est pas à l'apparition du logo Sega, c'est à celui de Lucas Film qu'il faut agir.

Dans ce tableau, vous pourrez choisir de commencer dans n'importe quelle scène du jeu.

Au logo Lucas Film, faites A, B, C, B, C, A, C, A et B.

Comme je le disais plus haut, on peut dire que la fin a été travaillée avec une rigueur hors du commun...

"VOUS AVEZ DIT ACTION ?"

LAST ACTION HERO

Basé sur la superproduction de la Columbia Pictures, il pourrait se révéler être le meilleur jeu d'aventure jamais imaginé jusqu'alors.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02, (2,19F/minute)

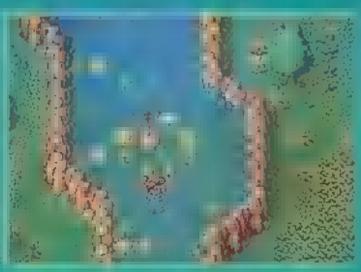
Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company.
© 1993 Sony Electronic Publishing Company.Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

SECRET

Les Anciens l'ont élevée au rang de destructrice alors qu'elle était là pour préserver la paix. Ils ont su dérober ce qui rendait justice en volant les huit graines de notre destinée...

La Mana est source de vie. La Mana est paix. Mais mise entre les mains d'un esprit démoniaque, toute cette puissance bénéfique peut basculer dans le monde obscur des forces du Mal... Et c'est ce qui arriva. Les sbires de l'empire dérobèrent les graines de pouvoir de la Mana. Mais un homme fit un jour preuve d'assez de bravoure pour aller les combattre. Pour ce faire, une épée fut spécialement forgée à son intention. On l'appela l'épée de Mana. Et le brave partit détruire ces armées endiablées. Aujourd'hui, la paix est revenue. Mais l'épée de Mana, que le guerrier était allé planter dans la forêt, telle Excalibur, vient d'être dégagée. VOUS êtes le fautif. VOUS venez de libérer toutes les forces obscures. VOUS n'avez plus qu'à partir pour réparer vos fautes, et récupérer les huit graines avant que les autres ne les trouvent.

Pour débuter en beauté cette quête, il faut mener à bien moult opérations. Apprenez tout d'abord à vous servir de l'épée: très puissante, sa manipulation vous demandera un temps d'adaptation important. Détruisez lapins, champignons et abeilles géantes pour gagner des points d'expérience et ainsi devenir plus résistant et plus combatif. Fouillez les moindres recoins des villages, discutez avec tout le monde pour savoir où vous rendre. Rendez-vous à l'auberge pour récupérer vos points de vie ou encore sauvegarder votre partie. Allez rendre visite au marchand pour équiper votre personnage. Prenez le temps de connaître votre monde. Et lorsque vous aurez accompli toutes ces actions, vous devrez découvrir deux personnages qui vont se battre à vos côtés (pilotés au choix par la console, par un ou deux autres joueurs). Ces nouveaux alliés, eux, sont capables d'user de pouvoirs magiques. La jeune demoiselle ne bénéficie que de pouvoirs "d'aide", alors que le plus jeune possède des sorts d'attaque aussi nombreux qu'originaux. Mais avant de tirer profit de ces pouvoirs, il faudra les gagner auprès de personnages spéciaux, les Elémentaires, que vous libérerez sur votre route. Mais ce ne sont là que quelques aspects de cette quête. Vous citer ici l'intégralité des possibilités offertes par Secret of Mana est impossible tant elles sont nombreuses!



C'est ici que tout commence. Alors que vous étiez en train de jouer près de la grande Cascade, une chute dans l'eau vous a permis de mettre la main sur l'épée de Mana. Le retour au village s'annonce pourtant houleux...

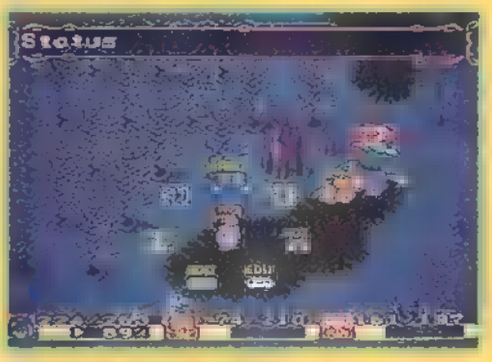
AVIS — oui!

SPY

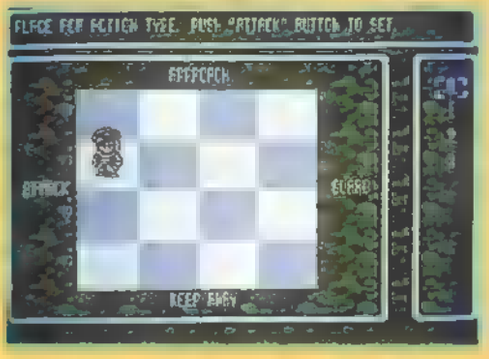
Vous comprenez un peu l'anglais? Vous avez une SNIN et un adaptateur permettant de lire les jeux américains? Vous aimez les jeux d'aventures? Ne cherchez pas plus loin. Ce jeu est LE jeu qu'il faut se faire acheter pour Noël. C'est simple, tout le monde à la rédac' se l'est offert, c'est vous dire. Le terrain d'aventure à parcourir est immense. Une bonne centaine d'heures sera nécessaire pour en venir à bout. Secret of Mana est également l'un des plus beaux jeux d'aventures qu'il m'ait été donné de voir sur console. Ses couleurs, sa musique me resteront en mémoire bien longtemps. En plus, on peut y jouer à trois ou à deux simultanément. Quoi de plus merveilleux? Jusqu'alors, le jeu d'aventures se pratiquait en solitaire, et seuls les quelques échanges avec des amis le rendaient convivial. Avec Secret of Mana, vous évoluerez côte à côte. Si vous n'avez pas assez d'argent pour l'achat de cette cartouche, partagez les frais, mais ne loupez pas un tel chef-d'œuvre!

LA GESTION DES PERSONNAGES

Seul Final Fantasy 5 avait fait sur moi l'effet d'une bombe grâce à l'importance accordée à la gestion des personnages. Avec S.O.M., je retrouve complètement cette sensation. Il vous faudra utiliser le plus d'armes et de magie possible (pour les rendre plus puissantes). Il vous faudra aussi choisir avec attention l'arme et l'armure qui correspondront le mieux à chaque personnage et tenir compte de l'évolution de celui-ci. Enfin, vous devrez également tenir compte (si vous jouez seul!) du positionnement des personnages sur "la grille d'action" pour les placer en attaque ou en défense avec le plus de brio.



Cet anneau qui vous entoure est celui des options. Vous pouvez gérer votre statut, la puissance de vos armes, votre équipement, la grille d'action, etc. Les programmeurs ont même pensé à nous laisser modifier les couleurs, les motifs intérieurs et le cadre des blocs de dialogue!

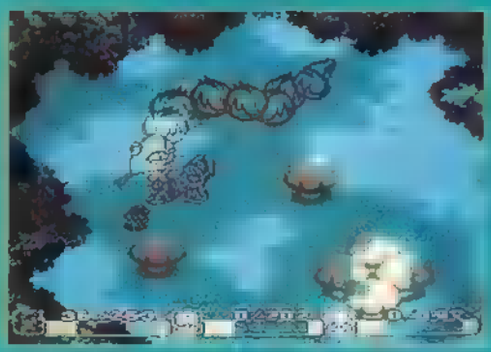


Si le personnage est en haut à gauche de cette grille, il ira au contact et attaquera, alors que s'il se trouve en bas à droite, il restera en défense. Sachez moduler son positionnement en fonction de ses armes. Avec une arme de jet par exemple, placez-le en bas à gauche pour un assaut à distance!

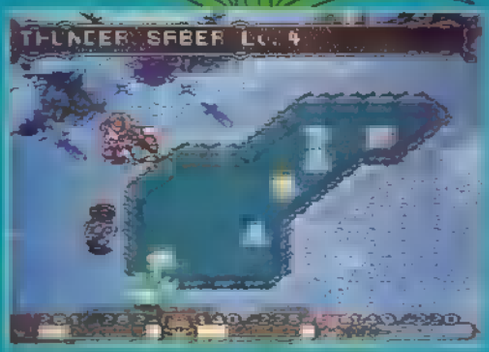
Ah! La magie... Vous devrez récupérer les sept Elémentaires pour bénéficier de tous les pouvoirs en venant à bout de certains boss qui se terrent dans les donjons. Ils ont pour thèmes l'eau, le feu, l'air, la terre, etc. et sont offensifs pour le jeune personnage, défensifs pour la fille.

# of MANA

MEGA HIT

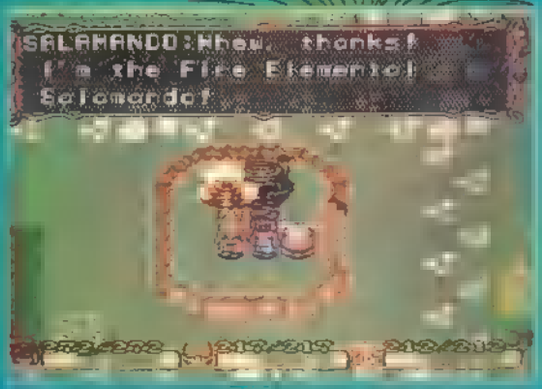


Ce long serpent vicieux que les joueurs viennent de déranger est l'un des boss que vous rencontrerez. Celui-ci est spécialement dangereux car si son venin n'est pas mortel, il réduira votre taille de moitié...

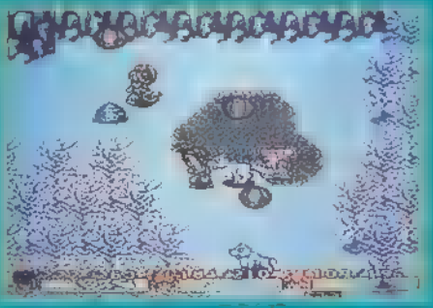


L'utilisation de la magie, ici le Thunder Saber, est souvent nécessaire pour venir à bout de certains monstres coriaces. Mais faites attention car vos points de magie ne sont pas éternels, hélas...

Les Crystal Orb sont des systèmes très complexes inventés par une civilisation aujourd'hui disparue. De nos jours, leur mode de fonctionnement est encore inconnu. On sait seulement que la magie les fait réagir...



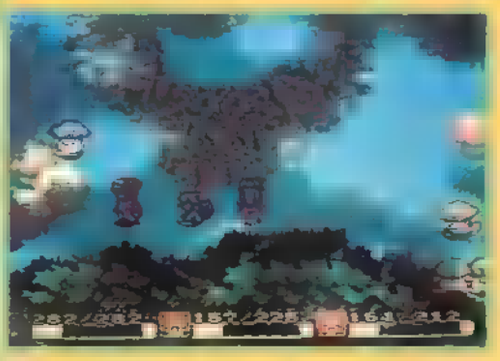
Voici Salamando, le génie du feu, qui vous offre ses pouvoirs magiques pour vous remercier de votre aide. Ses pouvoirs vont s'ajouter à ceux que vous possédez déjà, vous rendant toujours plus puissant.



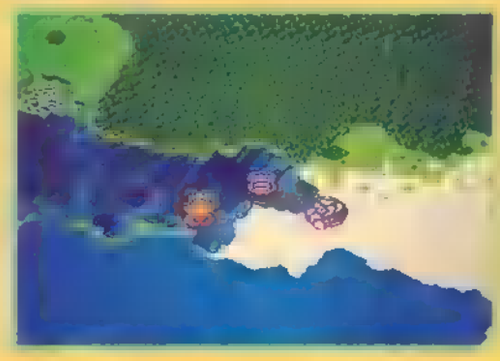
Au fil de l'aventure, les trois héros évolueront dans des paysages plus beaux les uns que les autres. Ici, ils sont dans le monde de Glace. Prenez garde aux loups affamés après un hiver trop rude, et aux rochers qui s'écroulent des falaises.

LES MOYENS DE TRANSPORT

Peu nombreux, ils n'en sont pas moins originaux. Dans Zelda, un petit oiseau tout fébrile vous emmenait où vous le vouliez... Secret of Mana est plus généreux: un dragon blanc est ici à votre disposition. Apprenez à mémoriser visuellement et nominativement les villes que vous traverserez. En dragon, pas de carte routière, juste une "rose" de direction!



C'est de cette manière que vous devrez vous déplacer le plus souvent: à pied! Il va sans dire que les ennemis sont nombreux, et qu'il vous faudra accumuler des points d'expérience.



Après une petite discussion avec le "pre-historik" du coin (et 50 pièces d'or!), vous aurez la possibilité d'user d'un énorme canon qui vous propulsera sans dégât à l'endroit où vous désirez vous rendre.

Impossible de chevaucher ce dragon (on le distingue dans le halo de lumière) avant d'avoir récupéré le Flammie Drum. Grâce à lui, vous pourrez appeler le dragon si vous vous trouvez dans une zone dégagée.

ZELDA CONTRE SECRET OF MANA

Ici, nombreux sont ceux qui pensent que S.O.M. l'emporte haut la main sur Zelda. Là, je dis: "Pas si vite!" C'est vrai, S.O.M. est beaucoup plus beau que Zelda. Il nous propose pour la première fois sur SNIN un jeu d'aventures à trois, des options à gogo ainsi qu'une gestion des personnages parfaitement structurée. Mais ce qui fait la force de Zelda, ce sont les énigmes qu'il faut résoudre dans chacun des donjons. Certes, vous devrez parfois sérieusement vous "prendre la tête" pour savoir comment vous repérer dans S.O.M. Mais rien de comparable avec les heures passées à essayer de comprendre comment ouvrir telle ou telle porte dans Zelda. Finalement, mon choix personnel penche en faveur de Secret of Mana: les personnages sont plus nombreux et leurs perspectives d'évolution bien plus étendues.

Retour au monde de Glace. Cette fois-ci, les loups ont cédé leur place à un nouveau boss. Cette sorte de plante crache verticalement des boules de feu, qui, bien évidemment, vous retomberont dessus. Utilisez toutes vos compétences intellectuelles et physiques pour en venir à bout.

Le printemps, chez nous, est caractérisé par la domination du vert. Dans le pays où se trouvent les joueurs, les arbres prennent des teintes purpurines, pour le plus grand plaisir des yeux.

AVIS — oui!

NIIICO

Zelda s'est fait renverser. Le roi est mort, vive le roi! Secret of Mana est sans conteste le digne successeur du fabuleux Zelda 3. Si Zelda était plutôt gentillet, S.O.M. nous plonge directement dans l'univers des Donjons et Dragons: combattre un maximum d'ennemis pour augmenter vos points d'expérience ainsi que la puissance de vos armes. Côté magie, on dénombre exactement quarante sorts différents! Mais ce n'est pas tout! Durant tout le jeu, huit armes vous accompagneront et chacune d'elles possède huit niveaux de frappe. A vous de trouver le moyen et le moment de les forger. Les graphismes sont très détaillés et continuellement animés (l'herbe bouge avec le vent, l'eau coule...). Le mode 7 est utilisé comme il le faut et sans abus. Les thèmes musicaux rythment l'aventure: ils sont féeriques dans les châteaux et deviennent angoissants quand un boss se pointe. Inutile de vous faire envie plus longtemps. Si vous devez investir dans un jeu d'aventures sur SNES, ce doit être Secret of Mana. Mais attention, une bonne pratique de l'anglais est nécessaire pour bien comprendre toute l'histoire.

EDITEUR: SQUARESOFT
DISTRIBUTEUR: –
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: F

AVENTURE
3 JOUEURS SIMULTANES
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: –
CONTINUE: 4 SAUVEGARDES

PRESENTATION 82%
L'écran-titre est féerique, et le pourquoi de votre présence ici habilement introduit.

GRAPHISMES 94%
Les couleurs crèvent l'écran, les graphismes sont d'une rare précision, la variété des décors étonnante. En un mot, c'est IM-PEC-CA-BLE!

ANIMATION 92%
Les postures de vos combattants sont nombreuses et variées. Dommage que les décors ne scrollent pas d'un écran à l'autre.

MUSIQUE 91%
Sans être très variés, les thèmes collent parfaitement aux situations et rythment bien les actions.

BRUITAGES 88%
Coups d'épée, magie, poursuite, tout est bruité!

DUREE DE VIE 93%
Le monde est immense, et le jeu vous tiendra en haleine aussi bien à trois que seul.

JOUABILITE 94%
Le système des anneaux est bien exploité, et le déplacement des personnages un vrai régal.

INTERET 95%
Un jeu d'aventures magnifique et immense qui égale le légendaire Zelda. Un must.

L'ERE GLACIAIRE

Si vous pensiez que les dinosaures allaient tout écraser sur leur chemin, attendez seulement de vous retrouver devant une très vertigineuse piste noire, les pieds collés aux skis.

Winter Olympics est la simulation de sports la plus impressionnante que vous ayez jamais eu le courage d'affronter. Et elle risque fort de tout dégager sur son chemin.

Respirez profondément . . . Préparez-vous à dépasser la limite . . . Concentrez-vous . . . Allez, go!

En dix épreuves très spectaculaires, vous allez affronter les plus grands spécialistes mondiaux de sports d'hiver: descente, slalom, bobsleigh, patinage de vitesse etc. . .

Un dernier conseil: ne vous retournez pas pour regarder derrière.

Winter OLYMPICS

Winter Olympics: c'est chaud.

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 19 44 21 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

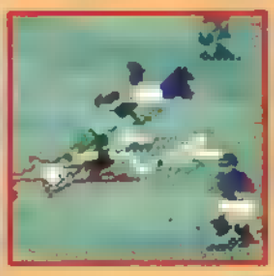
Nous voilà en direct [illegible] où va se tenir [illegible] contre [illegible] Consoles+, qui [illegible]

"C'est parti! Spy vient de prendre le contrôle. Il passe les quatre modes de jeu proposés (Tournoi, Eliminatoires, Ligue et Exhibition!) pour se plonger plus avant dans la découverte des options, qui lui permettront de prendre ou non les fautes en compte dans le jeu, les hors-jeux ou de choisir les conditions météo. Il continue sur sa lancée, et constate avec plaisir que son gardien peut être contrôlé par l'ordinateur ou par lui-même. Mauvais comme il est, il opte pour l'option Ordinateur. Ah! Sam vient de s'apercevoir que l'on peut jouer en type Action (le jeu est plus rapide, mais vous risquez aussi de faire davantage de fautes) ou en type Simulation (réservé à Pépère!). Il semble que l'option Action soit plus aisée; ils s'y lancent donc tous en chœur. Mais que se passe-t-il? Un joueur, telle une fusée, vient d'arriver avec un adaptateur 4 joueurs entre les dents et deux manettes dans les mimines... C'est Niiico! Il vient de réaliser que l'on peut jouer à un, deux, trois ou quatre, et veut faire partie de la fête. Tout le monde dans la même équipe ou deux dans chaque, c'est bonardo! Une fois qu'ils ont choisi deux équipes parmi une cinquantaine, l'arbitre propose aux joueurs un pile ou face. La face pile [! NDP] rebondit sur le sol et l'équipe Sam/Max choisit de prendre le ballon. Ils ont acheté l'arbitre, c'est sûr, et ce sont les premières fautes qu'ils commettent sur la personne de Niiico qui confirment mes doutes! Fort de son expérience en matière d'options, Spy met le jeu sur Pause et décide de permuter quelques-uns de ses défenseurs. Ce faisant, il en profite pour modifier sa stratégie d'attaque et sa formation, et décide de visionner les dernières actions avec l'option Magnétoscope. Il se relance dans le match et, aidé de son comparse, ne laisse plus aucune chance à Sam/Max... 34-0, on applaudit!"

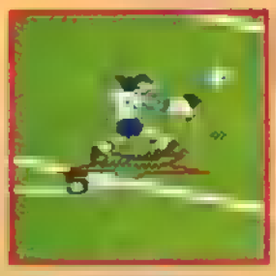
Les commentaires de Ron Barr sont les bienvenus: il vous glisse ses pronostics pour la victoire et vous dresse un petit historique de l'équipe.

ANIMATIONS D'EXCEPTION

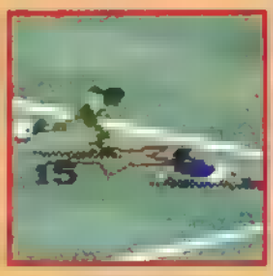
C'est simple, aucun jeu de foot sur quelque console que ce soit n'offre des vues aussi impressionnantes que celles de FIFA (NDMarc: Super Sidekicks sur Neo Geo, peut-être!). 2 000 séquences d'animation ont en effet été utilisées pour les personnages, complétant ainsi les positions classiques de tir ou d'arrêt du gardien, et offrant dorénavant la possibilité d'effectuer retournés, têtes (plongeantes ou pas) ou amortis.



"Vire de là, c'est chez moi..." Ou comment se faire virer sans passer par l'arbitre!



Tête plongeante ou... tacle. Plus dure sera la chute...



Talonnade arrière... ou comment blouser le premier venu!

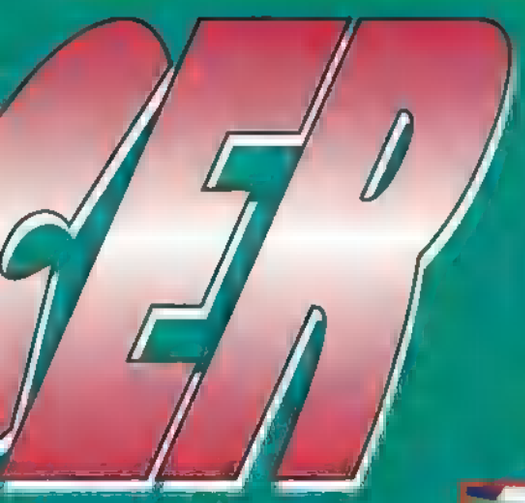
Tacle... "Les crampons dans la tête et le genou dans les..."

Tir puissant... "Eh! les gars, le french cancan, c'est au Moulin rouge!"

Têtes... "Qu'est-ce qu'elle a, ma gueule?" [© Johnny H.]

Chacune des étoiles correspond à un joueur humain et une simple pression sur le bouton B vous permettra de la diriger sur un autre personnage. Pas si facile à gérer au début.

Lors d'un corner, d'une touche ou d'un dégagement du goal, vous devez déplacer un énorme curseur qui correspond à la zone d'envoi de la balle.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER VS SENSIBLE SOCCER

Deux nouveaux jeux de foot sur MD. Lequel choisr? FIFA développe un jeu très réaliste, aux options complètes et bien définies. Les options de Sensible Soccer sont également d'un bon niveau, mais c'est le nombre de tournois et d'équipes proposé qui lui fait prendre l'avantage sur son concurrent. En ce qui concerne la maniabilité, celle de Sensible est beaucoup plus agréable. La réalisation de FIFA tire toutefois un bien meilleur parti des capacités de la MD, et [redacted] possibilité de jouer à quatre offre des perspectives enthousiasmantes. L'originalité et la nouveauté de FIFA me font pencher en sa faveur.

Sequence penalty [redacted] le goal [redacted] dinge [redacted] l'ordinateur, celui qui tire [redacted] qu'à se mettre. Mais [redacted] est dinge [redacted] un joueur humain, vous [redacted]

AVIS — *oui, mais...*

SPY

Visuellement, vous allez en prendre plein la tête: les sprites sont de bonne taille, leurs animations géniales [redacted] vue originale. Techniquement, donc, le jeu est à la hauteur. Pour preuve, écoutez les vivats de la foule ou les bruitages du ballon. Mais j'ai surtout été désagréablement surpris par la maniabilité: eh, oui! même après cinq heures de jeu, on ne se fait pas à l'inertie et à la lenteur des personnages. De plus, il s'avère très délicat d'établir un jeu de passes structuré. Néanmoins, on ne peut nier que le mode 4 joueurs est très convivial, mais [redacted] vous n'êtes pas un minimum habitué au maniement, vous risquez de vous emmêler un peu les pinceaux!

AVIS — *oui!*

SAM

Je suis stupefait. Pourquoi? Eh bien, ce sont surtout les bruitages qui m'ont impressionné. Ils sont d'un réalisme stupefiant. C'est bien simple: on se croirait au parc des Princes. Les sprites des joueurs sont suffisamment grands pour que l'on ait une bonne vision du jeu, et [redacted] tout scrolle avec fluidité. Mais [redacted] plus important: c'est [redacted] possibilité de jouer à quatre. Le top! Les seuls reproches que je formulerai concernent la maniabilité quelque peu douteuse, [redacted] la restriction posée par Electronic Arts: pour jouer [redacted] quatre, on ne peut utiliser QUE [redacted] quadrupleur estampillé E.A. [redacted] ce qui n'est ni fair-play ni vendeur. Il faut [redacted] dire.

AVIS — *oui!*

MARC

Tout le monde n'est pas d'accord à la rédaction, mais moi, j'aime beaucoup Fifi, pardon, FIFA! Spy croyait qu'il était impossible de marquer des buts. Une sévère défaite (2-1) contre votre serviteur lui a prouvé le contraire. Bon, d'accord, c'est vrai, le contrôle des joueurs n'est pas parfait, mais quand même, quel jeu! Enfin, je peux dire que j'ai eu entre les mains un jeu de foot original, et auquel on peut jouer à quatre... Et puis, l'ambiance sonore est fantastique. FIFA n'est pas le meilleur sur le plan de la simulation, mais c'est à mon avis le plus fun sur Megadrive, un point, c'est tout!

AVIS — *oui, mais...*

NIIICO

FIFA International Soccer est certainement l'un des meilleurs jeux, que dis-je, simulations de football sur Megadrive. Tout a été pensé et repensé pour que les joueurs prennent un maximun de plaisir à taper dans le ballon rond: options à ne plus savoir qu'en faire, rugissements du public digitalisés, une tonne de séquences d'animation, le tout pour un réalisme total... Hélas! devant un [redacted] gros travail de programmation, je me demande encore pourquoi les informaticiens d'Electronic Arts ont négligé [redacted] ce point la jouabilité: il est vraiment trop difficile de dribbler correctement ou, pis encore, de marquer un but, ce qui est le comble pour une simulation de football, non?

EN COURS DE MATCH

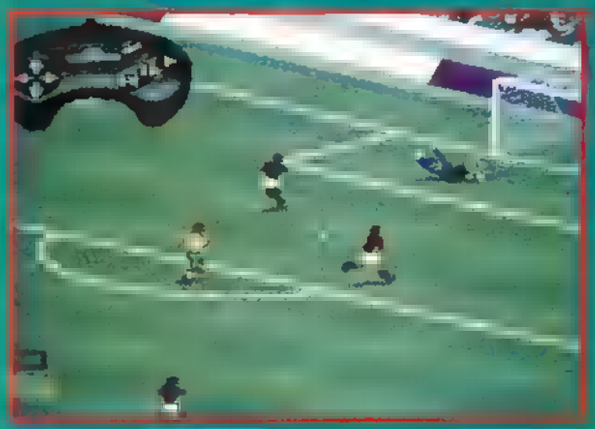
Toutes les options proposées en cours de match vous permettent de modifier différents paramètres de votre stratégie. Elles vous proposent également des statistiques et un ralenti. Lorsque vous jouez à quatre, il est vivement conseillé de ne déléguer qu'un seul joueur par équipe pour s'occuper du maniement, car quand tout le monde s'y met...

Voilà qui va vous permettre de gonfler votre équipe. Si vous souhaitez que tous vos défenseurs puissent être présents partout, modifiez la direction de la flèche. Mais dans ce cas-là, prenez garde aux contre-attaques.

Cet écran de sélection vous permet de déterminer le comportement et la personnalité de vos joueurs. En mode Défense par exemple, ceux-ci reviendront plus rapidement en couverture.

Huit formations différentes qu'il vous faudra combiner aux stratégies et à la couverture. Car à quoi sert de tabler sur une formation 4-4-2 si votre stratégie est basée sur l'attaque totale?

Le nom des véritables joueurs n'est pas retranscrit. Qu'à cela ne tienne, leurs caractéristiques n'ont pas changé et vous pouvez donc les placer en conséquence.



Le ralenti permet de visualiser vos actions par le biais de la fonction Magnétoscope (pause, avance et retour rapide). L'option Centrage vous permet d'effectuer un zoom sur un endroit précis du terrain et de visionner tout ce qui s'y est passé pendant l'action.

Le jeu personnel est pas très payant. Mais les tirs des 17 mètres, eux, le sont.

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE FOOTBALL
4 JOUEURS
CONTROLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: –
CONTINUE: –

PRESENTATION 74%
La démo est inexistante, mais la présentation des matches par Ron Barr vous en dira long.

GRAPHISMES 89%
Les sprites sont détaillés. Le manque de couleurs n'est pas insupportable. Bon niveau.

ANIMATION 93%
Les positions des personnages sont très nombreuses et le scrolling impeccable.

MUSIQUE 71%
De la techno insipide, qui a le gros avantage de pouvoir être supprimée.

BRUITAGES 89%
La foule répond à chacune des actions de manière différente. Une très belle ambiance.

DUREE DE VIE 91%
La difficulté est élevée et le fait de pouvoir jouer à quatre vous y fera revenir sans problème.

JOUABILITE 75%
On s'y perd au début, et chaque personnage souffre d'une inertie importante. C'est dommage.

INTERET 93%
Un jeu très réaliste et très visuel, qui plaira aux puristes pour ses options et son mode 4 joueurs. Prenez toutefois garde à la maniabilité.

Image manquante

ZOMBIES

Konami nous épatera toujours. Après nous avoir offert nombre de shoot-them-up de qualité (Pop'n Twin Bee, Axelay...), de très bons jeux d'action (Castlevania, Sunset Riders...) et d'excellents jeux de plates-formes (Tiny Toon, Rocket Knight Adventures...), il récidive avec Zombies... Dans ce jeu, vous dirigez deux teenagers (deux adolescents, si vous préférez). Ils sont l'incarnation même de l'adolescence classique: acné sans cesse bourgeonnante, jeans (grunge?), tee-shirt et baskets. Bref jusque-là, normaux, quoi! Le voisinage l'est moins, lui... Des zombies facétieux n'ont pas trouvé mieux que de venir embêter la populace. Nos deux gringalets vont se métamorphoser en justiciers de quartier. Armés de petits pistolets à eau, ils n'auront plus qu'un seul objectif: nettoyer le périmètre de ces zombies qui sèment la terreur.
Bien entendu, votre vulgaire pistolet à eau va vite se révéler obsolète. Mais vous aurez l'occasion de trouver au cours de votre aventure différentes armes: bazooka, esquimaux à tomates..., ainsi, bien sûr, que des armes plus performantes... Vos ennemis sont variés. Vous rencontrerez le classique zombie de base au visage blanc déambulant les deux bras en avant, vêtu de loques. Vous aurez droit aussi aux "stremon", comme dirai mon bon pote Switch: verts, violets, avec des tronches à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Vos voisins, effrayés, se sont dispersés dans tous les niveaux. Il ne sera pas facile de les secourir, car, dès qu'un zombie les aura vus, il se précipitera sur eux pour n'en faire qu'une bouchée. Un voisin bouffé = un cri de terreur. Facile à repérer! A vous d'empêcher cette grande bouffe zombiesque en évitant de libérer les malheureux dès le début de chaque niveau.

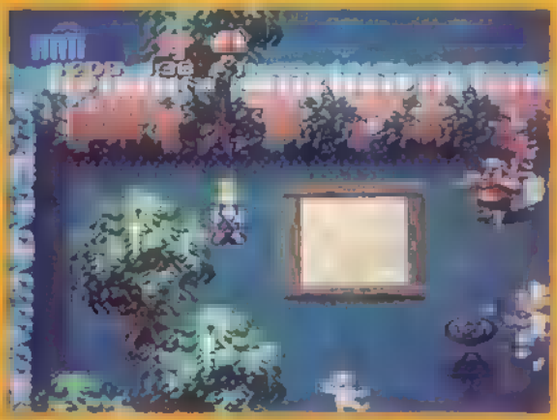
AVIS — oui!

SAM

Enfin un soft sympa qui nous permet de jouer à deux simultanément! Le jeu est long: il comporte plus de cinquante niveaux. Les graphismes sont variés et très recherchés, et la bande sonore, bien qu'un peu répétitive, est l'une des meilleures qu'il m'ait été donné d'entendre. J'en suis encore baba!. Mais l'atout majeur de cette cartouche, c'est le mode 2 joueurs. Nous avons passé avec Switch des heures à essayer de détruire les zombies croqueurs de voisins. Au début, l'organisation à mettre en place n'est pas évidente: il faut apprendre à changer rapidement d'arme, ce qui devient plus aisé avec un peu de pratique. Quant aux points négatifs, je n'en ai pas trouvé! Bon, je vous laisse, je retourne faire une partie de ce pas. Switch, tu viens jouer à Zombies?

LES GENTILS

Qui sont les gentils dans votre voisinage? Dans le mille: vos voisins! Je sais, ils ne sont pas toujours faciles à vivre. Tenez, voici une petite anecdote pour illustrer mon propos: les miens sont venus un jour frapper à ma porte pour me demander d'arrêter de passer l'aspirateur. O.K.! il était minuit passé, mais ce n'était pas une raison car, deux semaines plus tard, ils ont organisé une petite fête sans me prévenir. Et moi, cool Raoul, je suis allé dormir à la rédac! Donc, tout ça pour vous dire que si les zombies débarquent dans mon immeuble, Super Sam volera à leur secours sans animosité.



Voici quelques gentils. Je commence les présentations. En haut à gauche, c'est vous: vous incarnez un jeune homme aux lunettes loufoques. En haut à droite, des connaissances du quartier flanent dans le parc. Enfin, en bas, vous avez même l'honneur d'être présenté au dernier-né du quartier et à Mister Barbecue. Pour l'instant, aucun zombie à l'horizon...

Toujours pas de zombie dans les parages, mais une petite pom-pom girl qui erre dans les couloirs de ce château. On se demande ce qu'elle fiche ici. En haut à droite, il s'agit d'un des deux personnages que vous pouvez incarner, en l'occurrence la fille, qui tire avec son petit pistolet à eau.

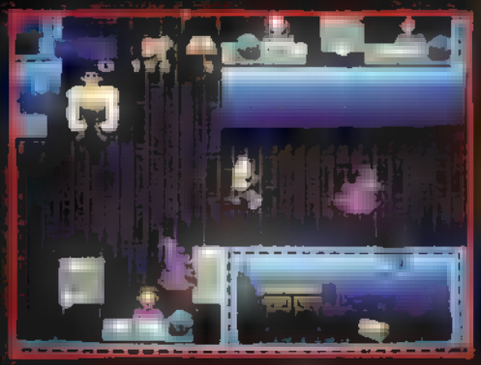
IBIES

AVIS oui!

SWITCH

Un duo d'enfer pour un jeu d'enfer! Lucas Arts et Konami réunis pour pondre ce petit chef-d'œuvre, que demander de mieux actuellement pour votre Super Nintendo? Moi, des jeux comme celui-ci, j'en raffole. Il ne faut pas hésiter à fouiller tout le niveau pour retrouver, par exemple, une clef qui vous sera fort utile pour ouvrir une porte, et ainsi sauver un des voisins. C'est le principe classique du labyrinthe. Pour ne rien gâcher, les décors sont originaux et, surtout, très variés. On commence dans un square pour finir dans un supermarché ou un vieux fort. La vue de dessus est très utile, et les passages secrets foisonnent. Et attendez, les amis, ce n'est pas fini! J'ai passé mon dimanche à jouer avec Sam à ce jeu et, à deux, je peux vous assurer que c'est l'éclate totale! Il faut s'entraider sans cesse. Seul, je me demande si on ne finit pas par s'en lasser? Quoi qu'il en soit, c'est un très bon jeu!

Attention, ce bébé est un boss! Il court partout, hurle (quel stress!), et veut vous transformer en crêpe.



Day of The Tentacle est un jeu de Lucas Arts sorti sur PC, et un tableau-bonus dans Zombies. Clin d'œil!

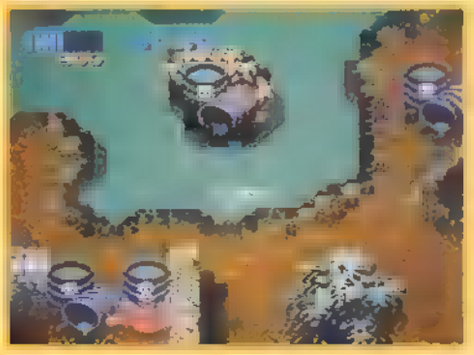
À VOUS DE JOUER!

Notre jeune adolescent sait s'adapter à n'importe quelle situation. Quoi qu'il arrive, il trouve toujours le moyen de s'en sortir. Et vous, que feriez-vous à sa place?

Zboing, Zboing! Un petit saut sur le trampoline et vous vous retrouverez de l'autre côté du mur. Notez que notre héros fait l'objet d'un zoom lorsqu'il saute haut.

Des bestioles répugnantes se planquaient en haut, en bas et à gauche. Le seul moyen d'avoir la paix était de plonger dans cette mare. L'eau est sale, mais ça vaut mieux que la mort.

Bon, on ne va pas se laisser marcher sur les pieds: un petite gorgée de potion et on se transforme en monstre. Sus aux zombies, non mais...



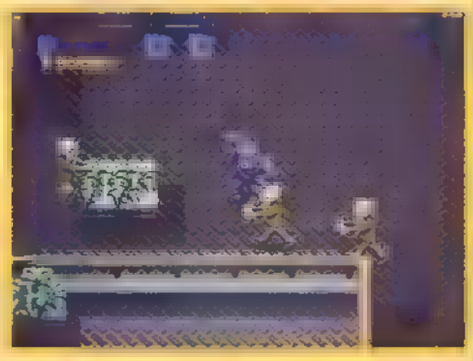


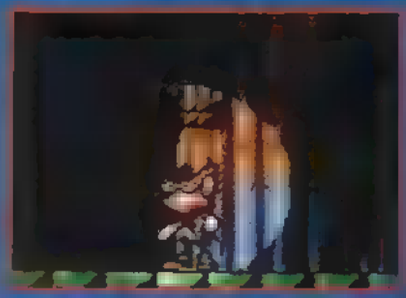
Image manquante

CE JEU EST
VOTRE UNIQUE CHANCE
DE CONDUIRE UN JOUR
UNE LAMBORGHINI
play the game
LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE
SUPER NINTENDO
Nintendo
UNE PRESSE UNANIME :
91%
90%
GAME BOY
2 Joueurs SUPER Action!
SUPER SCOPE
Pour recevoir un POSTER GRATUIT:
Completez et renvoyez ce bon
accompagné de 4,40F en timbres.
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal
Ville:
Je possède une console : GB NES SNES AUTRES :
Bon à retourner à : Club Titus : 28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.
Consoles +
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
existe aussi sur
les ordinateurs
AMIGA et
compatibles PC.
TITUS

SUPER NINTENDO REVIEW

Le voilà, la voilà! La petite chauve-souris mascotte de Sunsoft débarque enfin sur la Super Nintendo. Elle devrait faire son apparition sur la Megadrive de Sega courant 1994.

Ce qui saute au yeux dès que l'on se lance dans cette aventure, ce sont les couleurs. Il y en a partout, déclinées en de multiples dégradés de très bonne qualité. Le jeu est très original. Notre petite chauve-souris aura différentes missions à accomplir pour chaque sous-niveau. Ainsi, dès le premier niveau, vous ne devrez pas simplement et bêtement chercher à atteindre la fin du niveau de manière classique, mais plutôt trouver les plates-formes marquées d'une étoile et sauter dessus afin de les faire disparaître. Un compteur en haut de l'écran vous indique le nombre de plates-formes qu'il vous reste à trouver... Plus loin, vous devrez partir à la recherche de clefs, effectuer plusieurs sauts à l'élastique, j'en passe et des meilleures. Ah! oui, j'oubliais une précision d'importance: à la fin de chacun des quatre mondes vous attendent, bien entendu, un boss plutôt coriace ainsi que, de temps à autre, un tableau-bonus. Celui du premier niveau pourra vous rappeler, pour ceux qui connaissent, Pilotwings: vous sautez de très haut et devez passer à l'intérieur de plusieurs anneaux pour collecter les bonus. Ça zoome un max, c'est sympa! Avant de vous quitter, je tiens à remercier Aero, qui a accepté de répondre à toutes mes questions, ce qui a permis de faire ce test!



Admirez le halo de lumière sur notre héros. Ici, vous devez retrouver les interrupteurs électriques pour éclairer la scène d'un nouveau tableau.

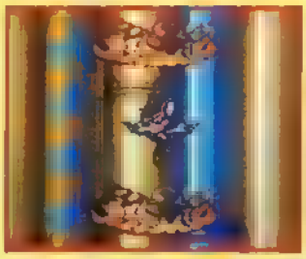
AVIS *oui!*

SAM

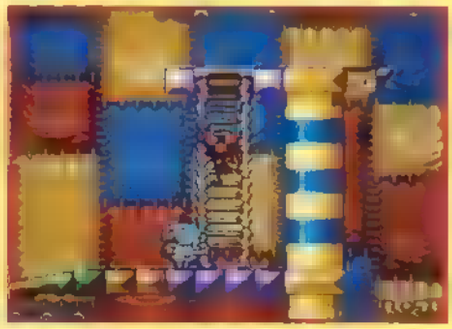
Je sais d'ores et déjà que vous allez flasher sur Aero, tant ses écrans sont colorés. Les décors sont variés, les dégradés très réussis. Et pour ce qui est des morceaux de musique, ils sont de très bonne qualité et reprennent des thèmes plus ou moins connus: musique de cirque, œuvres classiques, etc. En ce qui concerne le scénario, c'est surtout son originalité qui risque de vous séduire. Profiter d'une mission réellement différente pour chaque niveau, voilà qui garantit la durée de vie de cette cartouche. En conclusion, chapeau pour la réalisation, très soignée, de ce jeu! Malheureusement, rien n'est jamais parfait, et Aero the Acro-Bat souffre d'un léger défaut: le jeu est parfois trop difficile, ce qui risque par moments de vous démotiver.

LE CIRQUE

Voici le premier niveau du jeu. Rien de tel qu'un cirque pour travailler l'acrobatie! Ces passages vont vous permettre de vous familiariser avec le maniement de notre chauve-souris. Travaillez dur, car ensuite ce ne sera pas de la tarte! Pensez surtout à maîtriser les techniques d'attaque.



Pour atteindre certains endroits, vous devrez faire des folies! Ici par exemple, vous devez passer à l'intérieur d'anneaux enflammés.

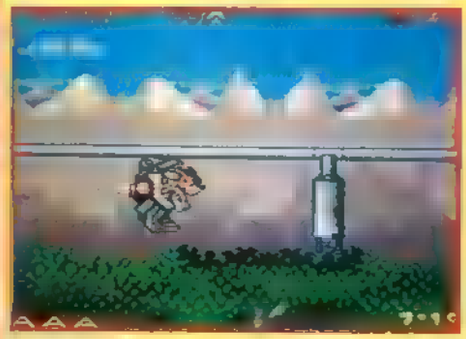


Aero est en train de grimper à l'échelle. Méfiez-vous du petit éléphant. Quand il part en vrille, il est dangereux, très dangereux...

Voici les premiers boss de fin de niveau. Foncez dans leurs pattes pour les faire tomber et, ainsi, les éliminer.

FUNPARK

Après le cirque, que diriez-vous d'un petit tour dans le parc d'attractions? Pas mal d'heures de plaisir sont garanties... si vous ne craquez pas! Et toujours des graphismes hauts en couleur, des situations variées, et un jeu parfois très difficile.



Il vous arrivera d'user de moyens de locomotion fort pratiques. Mais ici, vos réflexes seront vraiment mis à rude épreuve. La moindre erreur est fatale...

Il est bien gentil, ce clown! Mais ne vous avisez pas de passer sous lui, il descendrait d'un coup vers le bas et vous seriez touché. Eclatez donc les ballons d'abord.

THE AERO ACRO-BAT

Droite de situation pour une chauve-souris. Des scènes comme celle-ci mettent bien en valeur la fluidité de l'action.

WOODS

Ah! la forêt, la nature... Rien de tel pour se refaire une santé! Mais, comme toujours, ne vous fiez pas à l'apparence calme et tranquille de ce havre de paix. Les pièges de ce niveau seront très difficiles à éviter...

Essayez de trouver notre petite chauve-souris... Vous ne voyez vraiment pas? Eh bien! elle est juste sous le clown, en train de nager!

Le saut à l'élastique. Pour passer ce niveau, il faut récupérer des clefs qui se trouvent au bord de l'eau. Placez-vous sur le rebord du pont...

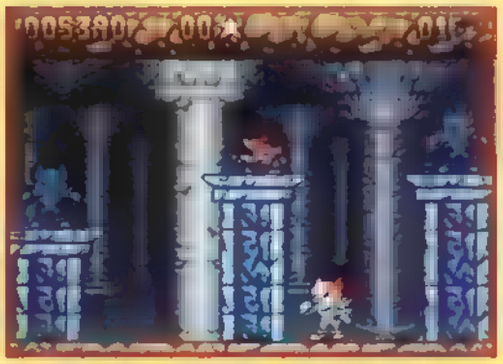
... et lancez-vous dans le vide! Il faut attraper les clefs, mais, surtout, se méfier des pics. Allez, on pourrait presque se croire dans "Chouchou-ia-ia"...

LE MUSÉE

Dernière ligne droite avant la fin du jeu. Vous voilà dans un musée. Ce niveau est très difficile, et je ne vous parle même pas du tableau-bonus... Trouver la sortie? C'est une horreur!

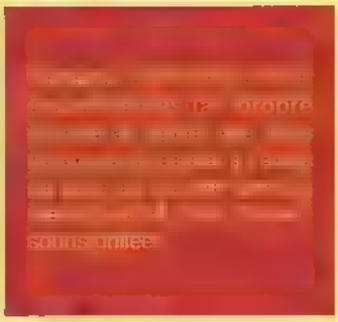
Dur, dur! Avec un peu de persévérance, je suis sûr que vous ne finirez pas haché menu par les engins coupants.

Oh! qu'il est joli, ce fond... Admirez aussi le dérapage de la chauve-souris. Cette partie du jeu est très hard.



Ici, pas de problème. Je me suis déguisé en statue. L'ennemi ne me remarquera pas!

CHAUD, CHAUD DEVANT!



Attention animation oblige! Aero se met en boule et vous devrez suivre l'action à un rythme effrené, comme le scrolling. Elle roule, elle roule, alors pensez de temps en temps à la faire décoller pour éviter les obs...

EDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: JOUEUR CONFIRMÉ
NIVEAU DE DIFFICULTE:
CONTINUE:

PRESENTATION 75%
Très banale, mais elle comporte un écran-titre bourré de couleurs.

GRAPHISMES 87%
sont très beaux, très fins et colorés, mais l'ensemble reste parfois assez vide.

ANIMATION 89%
Celle du personnage est très bien réalisée, et le tout scrolle avec fluidité.

MUSIQUE 93%
Les thèmes, entraînants à souhait, reprennent plus souvent des airs connus.

BRUITAGES 80%
Intéressants mais, hélas! trop peu nombreux.

DUREE DE VIE 70%
Le jeu est très original, mais il est aussi trop difficile et l'on finit pas s'en lasser.

JOUABILITE 75%
Le système d'attaque est un peu difficile à gérer au début, mais on s'y habitue.

INTERET 90%
Un jeu très beau, très original, avec des objectifs sans cesse renouvelés. Mais il n'est, à mon goût, pas assez motivant.

AVIS — *oui!*

SWITCH

Aero the Acro-Bat est une petite chauve-souris que l'on manie plutôt bien. Le système de saut est assez original puisque, en appuyant de nouveau sur le bouton, on peut diriger l'atterrissage et s'en servir comme d'une attaque. Ce jeu est varié: votre objectif dans chaque niveau n'est pas forcément de tuer tous les ennemis et d'atteindre de façon linéaire la fin du niveau. Les situations de jeu sont toutes réellement différentes, et pas seulement d'un niveau à l'autre, mais aussi dans les sous-niveaux! Côté réalisation, ce soft bénéficie de décors beaux et soignés, riches en couleurs et variés. La bande-son est très sympa et entraînante. Elle colle particulièrement bien à l'atmosphère des différents tableaux. Dernier atout, le scrolling est multidirectionnel. Même si ce type de scrolling est de plus en plus fréquent sur les jeux de plates-formes sur SNIN, moi, ça me fait toujours de l'effet!

SONY
LE RETOUR DU CELEBRE MORT-VIVANT.
BRAM STOKER'S
Dracula
GAME GEAR
GAME BOY
PC
AMIGA
Basé sur le fameux film d'horreur.
Un jeu qui vous prendra
littéralement à la gorge.
Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02

Al

© The Walt Disney Company

"Welcome [illegible] Agrabah! City [illegible] mystery, of enchantment, of ..." C'est sur ces quelques mots que j'ai débarqué incognito du tapis volant qui m'avait déposé sur [illegible] minaret de [illegible] plus grande mosquée d'Agrabah. Ma mission: sauver Jasmine et retrouver la lampe magique!

La princesse Jasmine, fille du sultan d'Agrabah, file un mauvais coton: elle aimerait bien prendre pour époux un homme qui lui apporterait davantage qu'un titre et des richesses, un homme dont elle est amoureuse. Mais son père, vieillard presque sénile, préférerait la marier à un prince, pour qu'elle perpétue ainsi la lignée des sultans d'Agrabah. Or le machiavélique grand vizir Jafar a lui aussi des projets: il n'attend plus qu'une bonne occasion pour détrôner le sultan. Et ce n'est pas tout: il veut plus encore, et entend s'emparer d'une vieille lampe de cuivre enfermée dans la caverne des Merveilles. Cette lampe, dit-on, renferme un génie qui peut exaucer tous vos souhaits. Petit problème: seule une âme pure peut pénétrer dans cette caverne pour s'en emparer... Et pourquoi ne pas y envoyer l'innocent Aladdin? Aubaine inespérée pour Jafar... et début des ennuis pour Aladdin, mais qui, sans le savoir, est sur le point de vivre la plus belle et la plus merveilleuse aventure [illegible]

Vous incarnez Aladdin, le héros. Suivez l'un [illegible] la merveilleuse [illegible] Abu, et vous [illegible]

LA PLACE DU MARCHÉ

Chassés par les gardes du palais, Aladdin et son fidèle acolyte, le petit singe Abu, devront fuir. Dans cette version de Capcom (celle sur MD, rappelons-le, était due à Virgin et Disney!), vous n'êtes pas muni d'une épée ou d'un sabre. Le seul moyen de battre vos ennemis est de leur sauter dessus, ou de jouer à l'acrobate. Vous avez aussi la possibilité de les assommer un court instant avec les pommes que vous trouverez dans des jarres ou des coffres.

En plein jour, les gardes font leur boulot. Ils vous lanceront des tonneaux, et certains tenteront de vous embrocher, alors, soyez prudent. Si ce garde baraqué vous touche, il sera heureux, mais si par bonheur il vous loupe, il deviendra rouge de rage et se mettra à foncer vers vous.

Ce boss de fin de niveau à l'air patibulaire voulait enlever la princesse Jasmine. Heureusement, vous étiez là pour voler à son secours. Approchez-vous de lui, attendez qu'il baisse sa garde et frappez-le. Admirez un peu les graphismes des décors...

Attrapez les scarabées cachés dans les coffres, et vous aurez le droit de jouer à la roue avec le génie. Il vous fera gagner Continue, cœurs, et vies...

AVIS — oui!

SAM

Vous êtes certainement nombreux à connaître Mickey, The Magical Quest, sorti au début de 1993 sur Super Nintendo. Eh bien, [illegible] semble que Capcom cherche à frapper très fort avec Aladdin, réalisé dans le même style que Mickey: deux héros de Disney, pour deux très bons jeux de plates-formes. Les [illegible]phismes sont certes un peu simplets dans certains niveaux, mais les teintes sont si bien choisies que nous nous inclinons, que disi[illegible] nous prosternons! Les compositions musicales accompagnent parfaitement les aventures de [illegible]tre héros, Aladdin. La maniabilité [illegible] ce dernier est sans faille, et on pourrait même trouver là un petit air de ressemblance avec [illegible] prince de Perse, le jeu (flui[illegible]e et look). À vous de diriger Aladdin à travers six mondes variés et beaux pour un jeu de plates-formes absolument génial.

© The Walt Disney Company

LA CAVERNE DES MERVEILLES

Jafar ne peut y pénétrer. Il va donc vous y envoyer. C'est ici que vous devrez trouver la lanterne magique qui vous fera connaître un être plein de bonté et de surprise: le Génie. Mais prenez garde à vous: si cette caverne regorge certes de richesses, elle est aussi truffée de pièges... Ne touchez surtout pas à l'énorme gemme rouge... vous commettriez l'irréparable.

Agrippez-vous à cette corde pour faire remonter le pic qui se trouve à votre droite, puis sautez sur un rondin de bois, baissez-vous, et vous pourrez ainsi continuer votre chemin...

Aladdin

© The Walt Disney Company

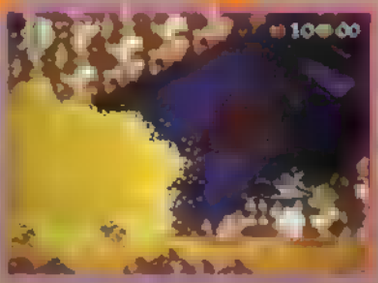
AVIS — oui !

SWITCH

J'attendais avec impatience Aladdin sur SNIN, et, heureusement pour moi, il est arrivé plus tôt que prévu! Ses saveurs exotiques m'ont envoûté dès les premières parties. Mais, première question: la version Megadrive est-elle meilleure que la version Super Nintendo? Ma réponse est la suivante: ces deux softs, sur quelque machine que ce soit, rivalisent de beauté et de jouabilité. Une fois de plus, je me suis contenté d'halluciner et de baver devant la cartouche. C'est encore une réussite signée Capcom, qui a repris l'idée de vous adjoindre un compagnon de route (Abu), tout comme Tails dans Sonic 2 (MD). Mais les programmeurs auraient pu la mener au bout: et le mode 2 joueurs? Bon, on ne peut pas tout avoir. De toute façon, je sais que je me répète, mais je le dis et le hurle: Aladdin sur SNIN, c'est "chanmaille".

LA LAMPE MAGIQUE

Ça y est, vous l'avez enfin trouvée, elle est là! Non, ce n'est pas Miss Monde ou Pascoualita Chouchou, c'est la lampe magique. Ça a été dur, très dur, car Abu a commis un sacrilège... Mais le mal est fait, et c'est déjà du passé. Ce niveau vous offre la possibilité de déambuler à l'intérieur de la lampe magique. Le Génie y sera pour vous donner un coup de main.

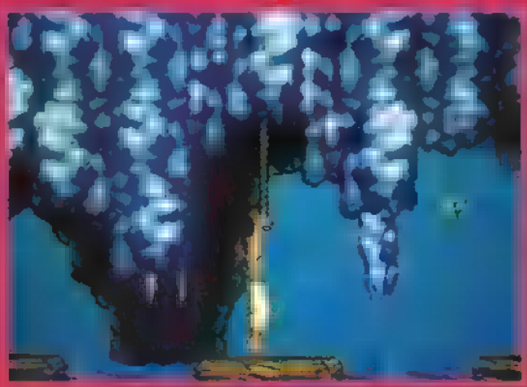


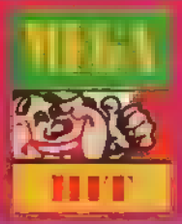
Le niveau avec le tapis volant est très difficile. Vous devrez faire attention à ne pas heurter les parois de la grotte et éviter les obstacles en tout genre.

Ici, au moment où vous vous retrouvez face au vide, le Génie surgira et fera apparaître des nuages qui vous permettront de progresser.

Un vrai petit acrobate, notre Aladdin, il s'accroche partout. Admirez les décors de fond, ces nuages qui partent à l'infini... [Sam, t'es malade? NDR] Délirant, non?

Le génie vous tire la langue. Ce n'est pas méchant, c'est encore pour vous aider. Avec un peu de réflexes, vous arriverez à grimper tout en haut très rapidement, pour vous retrouver dans une phase de plates-formes très chaude, réservée aux pro.





Oh! merveille, heureusement, votre humble serviteur [bis: Sam, t'es malade? NDR] était là pour vous guider, sinon, voici ce que vous auriez loupé: le trésor de la caverne des Merveilles. La lampe magique n'est peut-être pas loin...

LA PYRAMIDE

Perdus en plein désert, Abu et Aladdin tentent de rejoindre Agrabah. Manque de pot, Abu se retrouve enfermé dans une pyramide. Aladdin devra retrouver son fidèle compagnon qui, je vous le rappelle, vous a jusqu'à maintenant accompagné tout au long de votre aventure, tel Milou avec Tintin, Idéfix avec Obélix, Dupont avec Dupond...

La cape, comment ai-je pu oublier de vous parler de la cape? [Ter: Sam, t'es malade? NDR] Si vous fouillez certains coffres, vous aurez peut-être la chance d'y trouver une cape. Celle-ci a pour fonction de vous éviter les chutes mortelles (un genre de parachute quoi!).

Aladdin est un acrobate accompli. Regardez-le voltiger de droite à gauche sur ces plates-formes mobiles et, surtout, minuscules...

Ah! vous voici enfin dans la salle de la momie. Tout laisse croire que vous devrez affronter un boss de fin de niveau. Vous allez vous en rendre compte vous-même: frappez donc cette tête qui sort du sarcophage, et vous verrez qui apparaîtra...

LE PALAIS DE JAFAR

Dernière ligne droite avant le combat final dans le palais contre le maléfique Jafar, qui veut devenir sultan à la place du sultan. C'est également dans le palais que vous allez délivrer la belle et merveilleuse princesse Jasmine, et que vous volerez au secours du petit génie retenu prisonnier par un mauvais sort.

Comme vous pouvez le remarquer, Aladdin peut aussi lancer des pommes, qui seront fin prêtes pour faire une tarte si elles rencontrent un sabre sur leur chemin. Quant à Aladdin, il peut éviter certaines épées en sautant dessus.

Premier combat contre Jafar. Même s'il n'est pas encore très impressionnant, il sera difficile de le vaincre. Par la suite, ça se corse: distorsions de sprite géant, et... beaucoup de ralentissements.

Je voulais vous offrir ici à la fois les éclairs et les deux méchants. Ce fut dur, mais on y est arrivé.

EDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: –
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: F

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: 3

PRESENTATION 90%
Deux présentations, une intro longue mais sympa, des séquences intermédiaires.

GRAPHISMES 88%
On reconnaît le style des programmeurs de Capcom. C'est très beau, même si c'est peu détaillé.

ANIMATION 90%
Là encore, du grand art. Elle est de très bonne facture.

MUSIQUE 91%
Les thèmes sont les mêmes que ceux du dessin animé, avec parfois de légères variations.

BRUITAGES 80%
Ils sont bons dans l'ensemble, mais trop peu nombreux.

DUREE DE VIE 92%
Les niveaux sont longs, beaux, variés et corsés. Un jeu très motivant.

JOUABILITE 91%
Après un très court temps d'adaptation, le personnage répond au doigt et à l'œil.

INTERET 93%
Je le répète: Aladdin est captivant sur bien des points. Un très bon jeu de plates-formes dans l'esprit de Mickey, The Magical Quest.

ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™

DANS UN FUTUR PROCHE, LES UNIVERS DE ROBOCOP ET DE TERMINATOR SE FONDENT DANS UNE SEULE ET UNIQUE REALITE. DANS CE NOUVEAU MONDE, LES MACHINES COMMANDENT LA TERRE ET "SKYNET" LE SUPER ORDINATEUR REGNE EN MAITRE. VOUS, INCARNE EN ROBOCOP, DEVEZ SAUVER L'ESPECE HUMAINE EN DETRUISANT "SKYN[illegible] VOTRE ENNEMI.

DISPONIBLE BIENTOT SUR :
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Code © 1993 Virgin Games. All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
8A Ladbroke Grove, London W10 5AH

PC ENGINE REVIEW

BOMB M

Après Bomberman et Bomberman '93, voici le tant attendu Bomberman '94. La sortie de ce jeu est prévue pour le jour où vous devriez trouver votre magazine préféré en kiosque, le 10 décembre 1993, mais au Japon...

Banana, l'homme au grand cœur, savait que j'attendais ce jeu... Devinez ce qu'il a fait pour moi, pauvre petit Sam? Il a dérobé dans un labo secret de NEC une version définitive de Bomberman '94. Je suis encore sous le choc. Merci Banana!

Allumez le téléviseur, branchez la PC Engine, sortez les cinq manettes, le quintupleur, en route pour l'aventure. "Switch, Marc, vous venez jouer avec moi à Bomberman '94?" Aussitôt dit, aussitôt fait. On va se faire une méga-partie, délire à tous les étages. Nous ne sommes que trois, mais le problème est vite résolu: la console peut gérer deux autres joueurs, comme dans la version 93. Bon, alors, me direz-vous, quelles sont les nouveautés? Eh bien, on peut jouer en équipe. Prenez par exemple Sam et Marc d'un côté, Switch et les deux personnages gérés par la bécane de l'autre. S'il ne reste plus que Sam et Marc sur l'écran, c'est la première équipe qui remporte la manche. S'il ne reste plus que Switch et un seul joueur géré par la console, c'est l'équipe de Switch qui gagne.

Autre nouveauté, les kangourous. Si vous trouvez un œuf [de kangourou?! Etonnant... NDMax], prenez-le et vous vous retrouverez à dos de kangourou. Si une bombe explose, le kangourou meurt (Brigitte Bardot va encore hurler), mais vous décrochez une chance supplémentaire. Vous retrouverez sinon toutes les autres options du Bomberman '93, mais cette fois-ci dans de nouveaux décors.

AVIS *oui!*

SAM

Ah, que je suis content! Voici enfin la tant attendue version de Bomberman '94. Des jeux comme celui-ci sont vraiment rares. Certes, c'est la troisième version déjà donnée sur cette console, mais on ne s'en lasse pas. Il y a tellement de nouveautés, de décors plus jolis que jamais, de thèmes musicaux, qu'on a envie de jouer et de rejouer sans cesse. A noter que l'on peut maintenant lutter en équipe, de quoi lancer des attaques encore plus vicieuces. Les clans se forment, on en vient à se liguer contre ses meilleurs amis pour leur faire exploser la tronche. Autre atout, on peut aussi changer le look de son personnage. Ce soft est le meilleur investissement que vous puissiez faire à Noël si vous possédez une PC Engine et que quelques copains sont prêts à venir jouer avec vous. Alors, comme je le disais l'an dernier pour l'ancienne version de Bomberman: finissez de lire Consoles+ et courez l'achetez!

SEUL...

Comme dans toutes les versions de Bomberman, il existe un mode 1 joueur. Mais si le jeu en solitaire était lassant sur les premières versions, ce n'est plus vraiment le cas ici. Les programmeurs de Hudson ont conservé le principe de jeu original, mais en y apportant de nettes améliorations. Finalement, ce mode ressemble à un petit jeu d'aventures/action, dans le genre de Goof Troop sur SNIN (C+ 25, 90%).

... À CINQ...

Voici le mode 5 joueurs. Comme dans la version précédente, si vous n'avez pas quatre amis sous la main, pas de problème! La console peut gérer les joueurs manquants. Il vous d'être le plus vicieux possible. Ici, il n'y a plus d'ami! Je revois encore les sourires machiavéliques de Marc et de Switch lorsqu'ils se sont ligués contre moi.

BOMBERMAN '94

AVIS

oui!

SWITCH

Ce jeu est totalement délirant. Je me suis amusé comme un petit fou. Il faut dire que les nouveautés sont tellement nombreuses dans ce soft que j'en suis devenu complètement gaga. Première chose, on peut affecter une nouvelle forme à notre Bomberman. Ainsi, vous pourrez jouer avec un policier, une fillette, un punk, un robot... Ensuite, un mode de jeu en équipe assez dément a été intégré. Sachez aussi que les décors et les niveaux ont été modifiés et, bien sûr, améliorés. On profite toujours du coup du téléporteur et des tapis roulants sur certains niveaux. En mode 1 joueur, c'est assez lassant, mais à 5, c'est le top, "l'éclate" totale. Bomberman '94, on ne s'en lasse pas.

Premier monde. Détruisez les plots surplombés d'une boule verte afin d'ouvrir la petite porte de bambou en haut à gauche. Cela vous mènera...

... dans la deuxième partie du premier niveau. Remarquez les décors: ils ont été franchement améliorés.

... c'est donc la victoire. La salle est en plein délire! Les perdants sont sur les côtés et la "poursuite" est braquée sur vous. On applaudit!

Le monde de la Glace: nouveau niveau, nouveaux décors. Vous posez une bombe sous un igloo, et c'en est fini du premier qui passera devant. Le monde de la Glace vous en mettra plein les mirettes: c'est l'un des plus beaux niveaux du jeu.

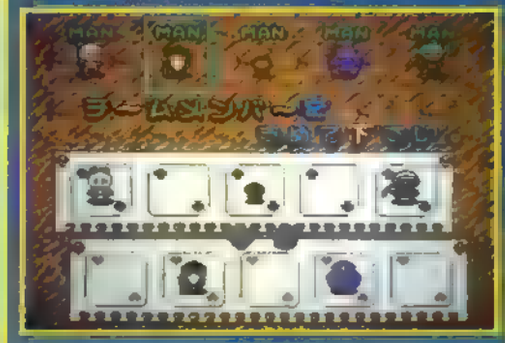
Rappelez-vous les autres Bomberman. Le contact avec une tête de mort infectait votre personnage pendant une courte période. Le virus le plus drôle déclenchait une épidémie "d'accélérite" aiguë... Dans ce niveau, vous êtes dès le début victime d'une crise!

Lorsque vous tuez un de vos adversaires, tous les bonus qu'il avait récupérés sont remis en jeu. Vous êtes le dernier survivant...

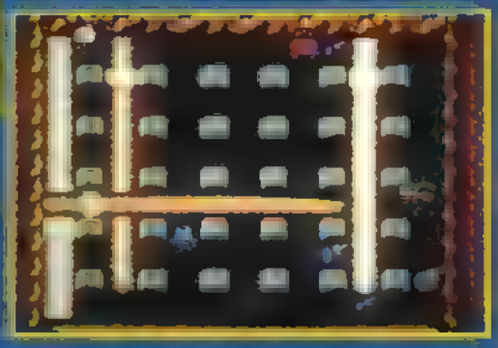
BOMBER MAN '94

... OU EN ÉQUIPE

Encore une nouveauté: on peut désormais s'affronter en équipe. Vous pouvez jouer à deux contre trois, ou à un contre quatre. Le but: dégommer l'equipe adverse. A partir du moment où il ne reste plus sur l'ecran que des joueurs de la même équipe, la partie s'interrompt et cette équipe est déclaree victorieuse



Moment crucial, avant le début du match: le choix des équipes. Le moment de connaître vos vrais amis.



Sur ce tableau, pas de mur à faire sauter pour atteindre vos ennemis. Vous possédez, dès le début, un bon nombre d'options qui vous permettent de poser plusieurs bombes à la fois.

Dans l'eau, c'est très sympa. Si vous posez une bombe sous les feuillages, il suffit d'attendre qu'un personnage passe devant (sans qu'il la voie, bien sûr) et paf! Quelle explosion!

Et comme toujours, les tapis roulants! Posez une bombe dessus, elle explosera plus loin.

Si les deux derniers Bombermen en piste meurent simultanément, il y a égalité. Admirez alors la séquence intermédiaire montrée sur cette photo.

PC ENGINE REVIEW

EDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I
DISPONIBILITE: FIN DÉCEMBRE
PRIX: D

ACTION
1-5 JOUEURS
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: TOUT JOUEUR
NIVEAU DE DIFFICULTE: –
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 80%
Une petite introduction bien sympa, absente des anciens épisodes.

GRAPHISMES 88%
Sur NEC, ce sont les plus beaux de la série des Bomberman. Fins et soignés...

ANIMATION 84%
Que voulez-vous, elle est forcément simple pour ce style de jeu, mais elle est parfaite.

MUSIQUE 80%
Toujours aussi "speed", les morceaux reprennent les thèmes du premier Bomberman.

BRUITAGES 71%
"Baaaouuum" pour les bombes, plus quelques autres petits bruitages... mais pas assez.

DUREE DE VIE 90%
En Normal Game, c'est moyen, mais en mode Battle avec quelques potes, ça dure des siècles!

JOUABILITE 90%
Simple d'accès, n'importe qui peut s'y mettre. Il n'y a, encore, rien à redire.

INTERET 96%
Délirant à plusieurs, le meilleur investissement que vous puissiez faire pour votre PC Engine. Seul, en mode Normal, vous risquez de vous ennuyer...

GÉNIAL !!!

Chez GAME'S encore PLUS de nouveautés !

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél. 20 13 92 92

GENEVE VAL THOIRY
Centre Commercial
Tél. 50.20.86.06

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

MEGADRIVE REVIEW

ZOOL

Un soir à la rédac', après une violente partie de Samuraï Shodown, une furieuse envie de jouer à un petit jeu de plates-formes m'a pris, là, comme un gros caprice... Tout à coup, Sam débarque en trombe dans la salle des Zordis et m'interpelle: "Eh! Switch! C'est 'chanmé', on a reçu Zool aujourd'hui!"
Réponse immédiate de ma part: "Cool [spot...], ça tombe bien, j'avais envie de zouer à un zeu dans ce zenre. Au fait, Sam on ne dit pas 'chanmé', on dit 'chanmaille'. Tu causes vraiment mal la France." Je me suis immédiatement rué sur la Megadrive et quel ne fut pas mon étonnement de voir autant de couleurs, une telle fluidité, une telle classe. Qui est le héros de cette aventure? Zool en personne. Il fait partie de ces nombreux extraterrestres qui se sont écrasés sur Terre le jour béni où dieu créa les jeux vidéo. Sa mission: récolter une quantité d'objets incroyable, et détruire le tyran de chaque région. Grâce à ce soft, j'ai traversé des contrées riches en ennemis de toute sorte. Sept niveaux vous sont offerts, chacun constitué de trois à six sous-niveaux, de tableaux-bonus, d'adversaires et de boss... Classique, mais ô combien beau et riche! Avant de vous quitter, je tiens à préciser que, à forze de zouer à Zool, z'ai sopé un lézer assent... D'ailleurs, z'ai cru voir un 'ros minet..

Le niveau de la fête foraine est bourré d'originalité. Ainsi pour monter, attendre que les marteaux frappent la machine.

Voici le dernier niveau de Zool. Il est truffé de pièges. Faites bien attention au cactus.

AVIS — oui!

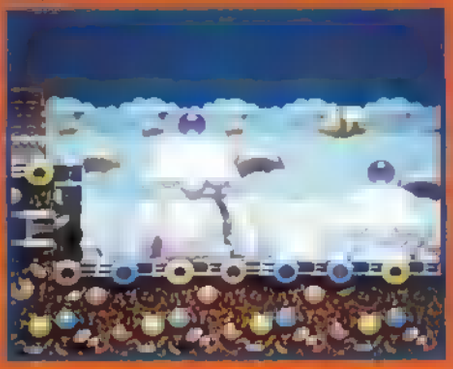
SWITCH

C'est rapide, c'est beau, c'est maniable, qu'est-ce que c'est? Non, madame, ce n'est pas le Shmilblik (non, Max, ce n'est pas du klug...), c'est Zool, et je crois que l'on peut applaudir bien fort car son adaptation sur Megadrive est une réussite. J'ai vraiment passé de bons moments avec ce soft, et je n'ai rien à lui reprocher. Tout est là. On a même droit à des scrollings différentiel et multidirectionnel. Vous pouvez vous accrocher partout, bondir sur vos ennemis, courir, tirer. Bref, le pied, quoi! Au total, j'ai eu entre les mains un excellent jeu, bourré d'atouts, toujours jeune malgré son âge (il a fait ses débuts voilà quelques années déjà sur Amiga). J'adore, j'aime, j'apprécie, je me délecte. Si vous êtes amateur du genre, je vous conseille de miser sur cette cartouche.

CHUPA CHUPS, C'EST CHUPER!

Dans ce niveau, ô combien sucré! on remarque l'apparition des sucettes de notre tendre enfance, déjà si lointaine (eh, oui! bientôt la retraite).

La boîte soutenue par deux sucres d'orge et portant l'inscription "Hit" permet de ne pas reprendre la partie au début quand on perd une vie.



Que trouve-t-on là où il y a du sucre? Des abeilles! Faites particulièrement attention à celle-ci, et admirez le superbe effet de transparence.

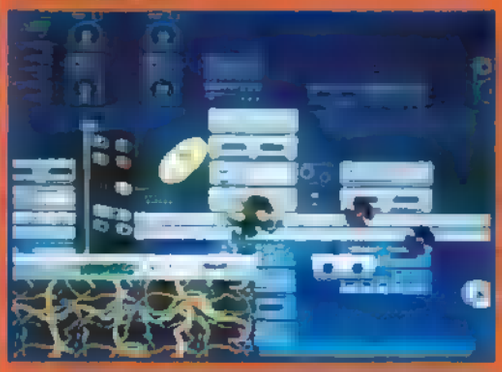
AVIS oui !

SAM

Des couleurs, encore des couleurs, partout des couleurs sur Megadrive. On voit que Gremlin a essayé de faire très fort pour mettre en valeur sa mascotte, et c'est une réussite totale. Ce soft mérite tous les éloges, autant pour ses graphismes que pour son intérêt. On s'amuse comme des fous, et on a même du mal à décrocher. C'est bien simple, il a fallu que je fasse croire à Switch que sa mère était au téléphone pour pouvoir enfin prendre le paddle. Et là, les niveaux sont tellement nombreux, tellements variés que je suis resté hypnotisé. D'aussi bons jeux de plates-formes sur Megadrive, ce n'est pas si fréquent... Après Rocket Knight Adventures et James Pond 3, Zool est à placer parmi les incontournables pour Noël!

RIRI, HI-FI ET LOULOU

Dans ce niveau, vous serez confronté à tous les problèmes de la vie moderne, du CD cannibale à l'ampli piégé. Et toujours cette réalisation vraiment haut de gamme...



L'objet que vous apercevez à droite de la télécommande est un CD mangeur d'hommes. Faites attention à la direction de ses sauts, sinon, il n'est pas bien méchant.

Je ne me suis pas assez méfié de l'enceinte située à côté de Zool. Prenez garde, son contact est dangereux. On risquerait de vous confondre avec un certain monsieur 2 000 volts...

Cette guitare bleue est... un boss! Rassurez-vous, elle n'est pas aussi meurtrière que celle de Roch Voisine. Pour la vaincre, il faut se placer sur les disques ■, dès qu'ils brûlent, sauter et tirer.

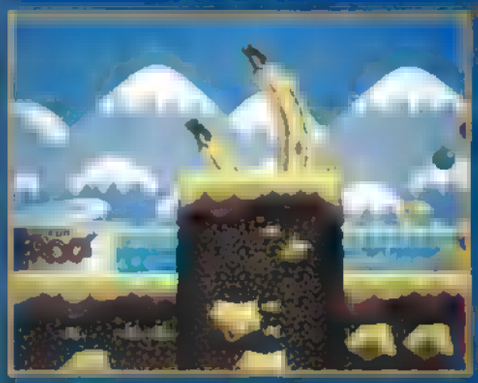
Voici une autre photo du dernier niveau. Il est intéressant de noter que, en fonction de l'heure, les teintes du décor varient.

SI J'AVAIS UN MARTEAU...

C'est dans ce site peu recommandable que vous accueilleront peu chaleureusement marteaux, scies sauteuses, clous, etc. Pour les accros du bricolage en 10 leçons!

FRUITS ET LÉGUMES... CARNIVORES?

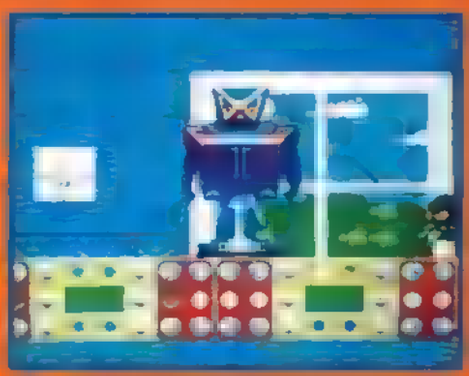
Au bord d'un lac tranquille, les légumes, révoltés de subir tout le temps le même sort (tomates farcies, hachis Parmentier, etc.), décidèrent de se venger sur Zool. Vous devinez la suite...



TOUT SE JOUE À L'AGE PLAYZOOL

Dans la chambre d'un enfant très gâté (enfin, je présume, étant donné le nombre incroyable de jouets – agressifs! – qui s'y trouvent), vous devrez éviter tous les pièges ■ vous en sortir vivant.

Ces cubes vous seront très utiles. Grâce à eux, vous récolterez plus de bonus et serez plus rapide.



Ce robot n'est pas tendre. Attendez-le dans le coin, évitez ses projectiles et n'oubliez pas de lui tirer dessus!

EDITEUR: GREMLIN/ELECTRONIC ART
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: ■
CONTINUE: DE 0 À 5

PRESENTATION 80%

Courte et sympathique, elle nous renseigne très bien sur le scénario. Hélas! aucune démo du jeu.

GRAPHISMES 92%

Finement colorés, variés, ils sont très beaux, notamment pour les effets de transparence.

ANIMATION 90%

Fluide, très fluide, le scrolling est vraiment très, très fluide! J'en suis encore tout ému...

MUSIQUE 92%

Rythmée, variée, agréable, autant de qualificatifs largement mérités ici.

BRUITAGES 80%

Rien de particulier à signaler... si ce n'est leur banalité.

DUREE DE VIE 92%

Elle est excellente, compte tenu de la difficulté et du plaisir de jeu.

JOUABILITE 95%

Parfaite, on peut faire tout ce que l'on veut du personnage, enfin presque (hum!)...

INTERET 93%

Une excellente cartouche. Zool est un grand classique: inusable, tout comme le fun.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nintendo
SEGA
ATARI
NEC
SNK
AMIGA CD 32
3 DO

Vos Intérêts sont en Jeux !

Achat / Vente / Paiement Cash*

DOCK GAMES	BORDEAUX	4, rue du Pas St Georges Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES	ANGERS	41, rue Boisnet Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES	GRENOBLE	17, Av Félix Viallet Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES	ANGOULEME	7, rue Beaulieu Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES	NIORT	8 rue du Rempart Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES	POITIERS	6, rue Claveurier Tél : 49-37-00-80
DOCK GAMES	VALENCE	1 Cité Chabert (Pl de la république) Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES	St BRIEUC	13 rue de Rohan Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES	TOURS	5 rue Auguste Comte Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES	BRIVE-la-Gaillarde	Place de la Halle Tél : 55-17-10-59

Ouvertures Janvier et Février 1994

DOCK GAMES	St ETIENNE
DOCK GAMES	NANTES
DOCK GAMES	STRASBOURG
DOCK GAMES	AVIGNON
DOCK GAMES	MONTPELLIER

Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville

Plus de 3000 Jeux de - 30 à - 70 % du prix neuf

Mega-Drive, Super NES, Néo Géo, Nec, etc...

En Décembre venez découvrir

3 DO

et

AMIGA CD 32

Démonstration Permanente dans les magasins

DOCK GAMES

DOCK GAMES

Premier Groupement (DEPUIS 1789) de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo d'Occasions et d'Imports

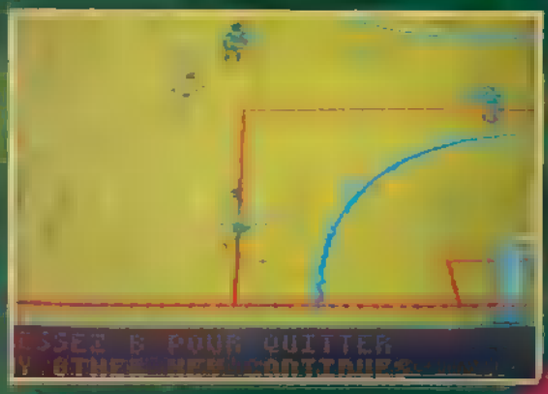
Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville **Contactez ANGOULEME au 45-94-43-15**

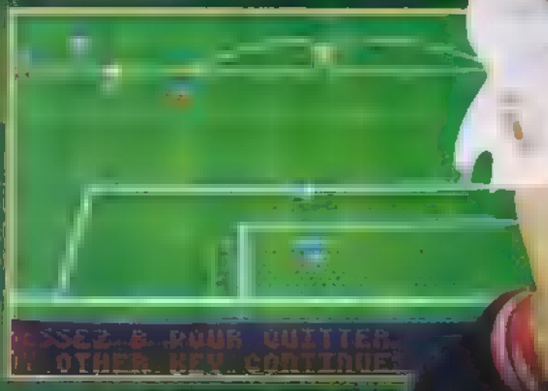
* Selon le stock des magasins et la qualité des jeux, certains articles sont payables en bon d'achat uniquement

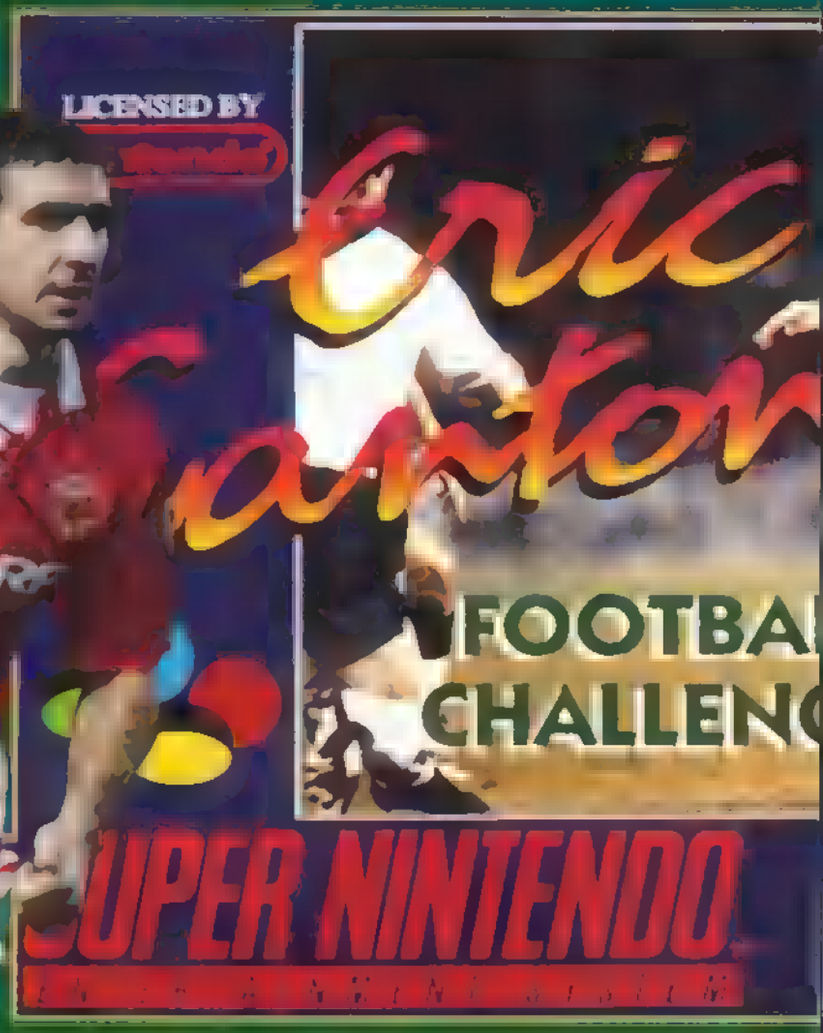
Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

LE BUTEUR







ET C'EST PARTI...

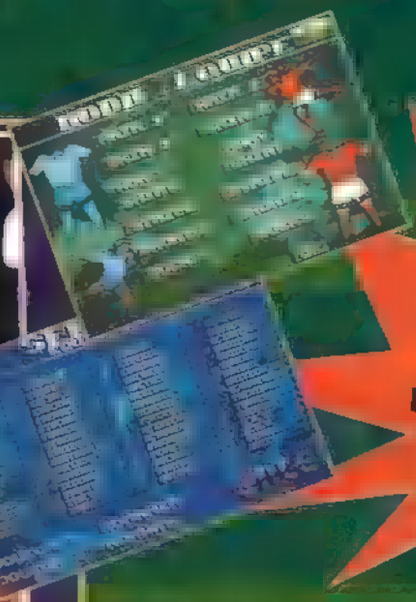
Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

GAME BOY

Nintendo

NINTENDO, the NINTENDO product seals and other marks designated as "™" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !



COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA
(VOIR À L' INTERIEUR DE LA BOITE)

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

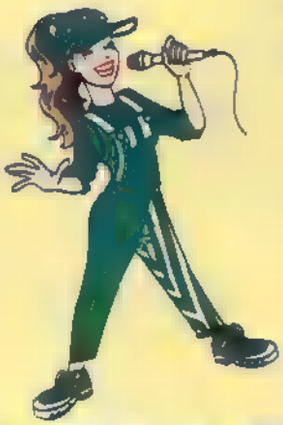
- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRÈS PERFORMANT, POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !

DELPHINE ET LES KIDS

RETROUVEZ CONSOLES +, CHAQUE SEMAINE A LA RADIO DANS L'ÉMISSION

"DELPHINE ET LES KID'S"



"DELPHINE ET LES KID'S", un rendez-vous hebdomadaire [redacted] 30 minutes à ne pas manquer.... avec bien sûr une rubrique jeu vidéo MICRO KID'S, où vous retrouverez le coup de coeur de CONSOLES +, [redacted] le jeu caché avec des cartouches de jeux à gagner....

Pour tout savoir sur l'émission...
Pour gagner des tas de cadeaux...
Et même pour pouvoir participer à l'émission, retrouvez DELPHINE sur le:

36 68 17 07

Alors tous à vos téléphones!

DELPHINE ET LES KIDS - LISTE DES FRÉQUENCES

STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE
FREQUENCE MISTRAL	SISTERON	99,2	MERC	11H
RADIO TOUT NOTRE TEMPS	CANNES	103,2	MERC	17H30
ARGONNE FM	VOUZIERS	90,3	MERC	8H30
MÉDIANE [redacted]	[redacted] GIRONS	89,9	MERC	15H
MÉDIANE FM	AX LES THERMES	95,1	MERC	15H
MÉDIANE FM	FOIX	98,7	MERC	15H
12 FM	RODEZ	88,1	MERC	7H20
12 FM	STE AFFRIQUE	91,1	MERC	7H20
12 FM	DECAZEVILLE	96,7	MERC	7H20
12 FM	VILLEFRANCHE DE ROUERGUE	101,3	MERC	7H20
12 FM	ESPALION	102,6	MERC	7H20
SOLEIL FM	ST MARTIN DE CRAU	96,3	MERC	11H15
PULSION FM	FALAIZE/MÉZIDON	102,0	MERC	10H30
VIRE FM	VIRE	92,4	MERC	13H
ROC FM	ST PIERRE D'OLERON	99,8	MERC	10H30
RECTO VERSO	ST AMAND MONTROND	96,1	MERC	16H
RADIO HAUTE CORREZE	USSEL	102,0	MERC	11H30
RADIO CORSE INTERNATIONAL	AJACCIO/PROPRIANO/SARTENE	[redacted]	[redacted]	[redacted]
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CALVI/GHISONACCIA/SOLENZAR	95,5	MERC	9H30
RADIO VALLÉE BERGERAC	BERGERAC	96,3	MERC	[redacted]
RADIO DE LA JEUNESSE EUROPÉENNE	VAUNAVEYS	104,8	[redacted]	10H
INTENSITÉ	CHATEAUDUN	103,8	MERC	11H
RADIOCEAN	MOELAN SUR MER	90,7	MERC	11H
RADIO PARADIS MORLAIX	MORLAIX	101,2	MERC	9H30
RADIO PAYS [redacted] LUCHON	LUCHON	98,7	MERC	8H30
RADIO PAYS [redacted] LUCHON	LUCHON	104,0	MERC	8H30
RADIO 9	ST SEURIN L'ISLE	95,9	MERC	15H

STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
RADIO MÉLUSINE GALAXIE	FOUGERES	89,3	MERC	18H
PAYS FM	ROANNE	89,4	MERC	10H30
RADIO FM 43	YSSINGEAUX	94,1	MERC	10H30
RADIO BEAUSOLEIL	ANCENIS	100,3	MERC	16H30
RADIO SAUMUR	SAUMUR	95,8	MERC	14H30
RADIO MANCHE	CHERBOURG	93,4	MERC	MATIN
RADIO MANCHE	COUTANCES	104,4	MERC	MATIN
RADIO PROFIL	ST JAMES	98,8	MERC	16H
RPL RADIO	PELTRE	101,1	MERC	10H
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	CREIL	101,3	MERC	11H30
NORMANDIE FM	ALENCON	90,0	MERC	10H13
RADIO CALAISIS	CALAIS	88,0	MERC	9H
TLT/OPALIS FM	LE TOUQUET/BERK/MONTREUIL	87,9		
TLT/OPALIS FM	HESDAIN	104,4		
MÉLODIE FM	PAU	90,2	MERC	11H30
RADIO BAYONNE	BAYONNE	97,7	MERC	14H
RADIO ANGLET FM	ANGLET	99,0	MERC	9H30
RADIO SUD MORVAN	AUTUN	93,5	MERC	14H
YEM	MANTES/LES MUREAUX/HOUDAN	88,4	MERC	11H30
RADIO PICARDIE LITTORAL	CAYEUX SUR MER	91,6	MERC	17H06
FREQUENCE 82	MONTAUBAN	93,5	MARD	10H30
PULSAR	POITIERS	95,9	MERC	18H02
SAINT JUNIEN FM	ST JUNIEN	94,5	MERC	13H30
RADIO BASSE MARCHE	MÉZIERES SUR ISSOIRE	94,8	MERC	11H
RTFM	MIGENNES	94,5	MERC	8H30
SWEET FM	ESSONNE	99,3	DIMAN	8H30

FANTASTIC DIZZY

Le voici! Dizzy est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous ne publierez jamais!

Da cabane de le survie

Attaque du Château

Vaisseau naufragé

Tanière du dragon

Le Château dans les nuages

"Une réussite époustouflante et une véritable mine d'astuces et d'intelligence" 96 Power One magazine

"Les graphismes sont réussis" 90 Supersonic magazine

"Dizzy est véritablement une petite révélation" 82 POUR CENT Joypad magazine

GAME TEXT

DISPONSIBLE SUR:
AMIGA. IBM PC. NES*

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE ASSUREE PAR

CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

Codemasters

© 1991 The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et logiciels Dizzy sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Mega Drive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Mega Drive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque-pastille Nintendo sous licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié à Nintendo. Nintendo Co. Ltd. / Amiga / "The Fantastic Adventures of Dizzy". Fantastic Adventures of Dizzy. Fantastic Adventures of Dizzy

AMIGA CD 32 REVIEW

ZOOL

Zool est un habitant du cosmos interstellaire de la [illegible] énième dimension. C'est [illegible] proprement parler, c'est un royaume [illegible] où la votre, la mienne et Zool en est le [illegible] protecteur de la pensée créative [illegible] de l'action positive. Comprenne qui p[illegible] comme disait ma chambre [illegible] air. Krool et Mental Block, les deux plus affreux méchants de toute la galaxie (comparé à eux, Dark Vador, c'est de la gnognote), ont réussi un grand coup: ensemble, ils sont parvenus à invoquer les forces de la Non-Imagination, afin de transformer des objets inanimés en dangereux meurtriers. Notre ami Zool est désormais contraint d'affronter bien des épreuves à travers sept mondes afin de retrouver son chez-lui et sa énième dimension. Chaque monde est construit sur un thème: les sucreries, la musique, les fruits, les outils, les jouets, la fête foraine et l'île déserte. Chacun de ces univers est divisé en quatre niveaux. A la fin du dernier niveau se trouve un terrible boss à combattre. Pour l'aider dans cette tâche, Zool possède toute une panoplie d'armes des plus diverses. Cela peut être des bombes (qui font tout exploser à l'écran), un bouclier (qui rend Zool invincible durant une courte période), un Doublezool (cette arme très spéciale crée un double de Zool, ce qui lui permet de tirer deux fois plus que d'ordinaire et d'être beaucoup plus agile), le Zool sauteur (gadget très utile pour atteindre les sommets les plus hauts). Notre ninja du futur doit, pour terminer un niveau, récupérer un max (pas celui de Consoles+: celui-là, on n'est pas près de le lâcher) de bonus. Une fois le quota (pas la Michèle de la TV) atteint, une grosse pièce d'or à l'effigie de notre héros préféré apparaît à l'extrême droite du niveau. Dirigez Zool dessus et à vous le prochain tableau. Le nombre de bonus à amasser avant de changer de tableau varie selon le niveau de difficulté choisi. Maintenant que vous êtes bien au courant des objectifs de votre mission, il ne me reste plus qu'à vous rappeler que tous ceux qui sont entrés dans la énième dimension n'en sont jamais ressortis...

COURT-MÉTRAGE OU PRÉSENTATION?

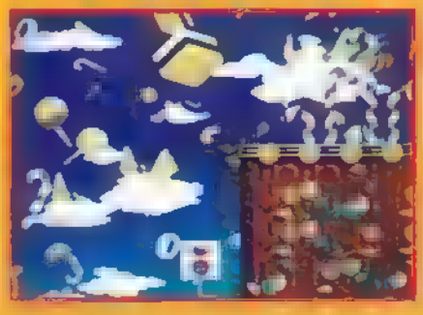
Après le premier pas de l'homme sur la Lune en 1969, voici, en avant-première sur l'Amiga CD 32, le premier pas de Zool dans la énième dimension.

"Ça va pas la tête, ou quoi?" a l'air de nous dire Zool. Ne parlant pas encore parfaitement le français, notre petit ami communique en faisant des signes.

ATTENTION LES DENTS!

Vous avez tous certainement déjà entendu vos parents vous dire: "Ne mange pas trop de bonbons, tu vas avoir des caries." Pour une fois, ils étaient dans le vrai. Le premier monde de Zool est celui des sucettes et des sucreries: ne vous gavez pas trop...

Qui ne connaît les fabuleuses sucettes Chupa Chups? Déjà, dans ma plus tendre enfance, j'ai été bercé par le doux froufroutement de leur papier d'emballage... Mais je m'égare, je m'égare!



Accrochez-vous à tout ce que vous pouvez, comme, par exemple, à ce gâteau au chocolat. Méfiez-vous des abeilles, elles cherchent à protéger leur production de miel. Qui s'y frotte s'y pique.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

Deux ans, déjà deux ans. Eh oui, c'était il y a deux ans que les possesseurs d'Amiga découvraient pour la première fois les aventures inter-spatio-temporelles de Zool. Aujourd'hui, les années ont passé, les poils au menton ont poussé et c'est sur l'Amiga CD 32 qu'il débarque. Génial, vont se dire ceux qui connaissent la bête. Eh bien, non. Pas si bien que cela. Le support CD n'est utilisé que lors des entractes (entre deux niveaux) et pour la musique. C'est très beau, mais cela ne suffit pas à rendre le jeu passionnant. Le jeu, parlons-en justement. 256 couleurs sont affichées à l'écran. Re-génial vont re-se dire les fanas. Eh bien, re-non! Les couleurs sont trop mal utilisées, les décors sont très fouillis et l'écran est aussi bordélique que mon appartement après une soirée avec les copains. Ce que je reproche essentiellement à Zool, c'est qu'il est difficile de distinguer les décors de l'écran de jeu: où est-ce que je peux m'accrocher, où est-ce que je peux sauter? Tant de questions qui reviennent trop souvent... Vous aurez compris que, pour moi, Zool c'est un petit 'oui' et un grand 'mais'.

AMIGA CD 32 REVIEW

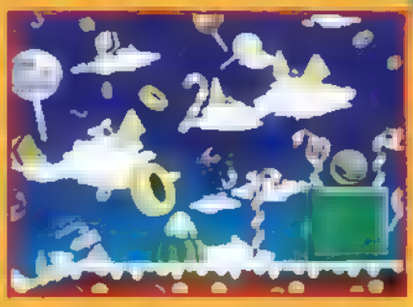
Les clés qui sortent de ce saxophone vous mèneront à des parties du tableau qui, autrement, seraient inaccessibles.

Le synthe ne fait pas partie du décor: en grimpant sur le clavier vous pourrez jouer un air... avec les pieds.

Les deux, mon capitaine! Voilà enfin une présentation qui sait tirer parti du support CD. C'est un véritable petit film d'animation qui se déroule devant nos yeux émerveillés. Admirez plutôt les photos d'écran, elles parlent d'elles-mêmes...

Holà! du calme, petit gars! Dans le genre ninja contre l'homme-araignée, Zool est un champion. La preuve: il s'est fait faire des chaussures à son nom...

Et voilà, cela devait arriver! A force de faire le malin devant la TV, monsieur a bousillé l'écran! Et comment je fais pour jouer, moi, maintenant?



Après maintes rencontres en tout genre, voici, sur la droite, un médaillon en or que Zool doit impérativement récupérer.

Le boss du premier monde: une énorme abeille. Son dard n'est pas à craindre, mais les bâtons de réglisse qu'elle envoie, si!

AVIS — oui, mais...

SPY

Zool, sorti il y a deux ans sur Amiga 500, avait fait un véritable tabac. Aujourd'hui, avec le tout nouveau Amiga, le CD 32, on pouvait espérer de nouvelles améliorations grâce au support CD. Eh bien! je dois dire que j'ai été franchement déçu, car les améliorations ne viennent que de la musique, qui profite réellement du CD. Quant au reste du jeu... on n'a pas l'impression (attention les filles!) d'être devant une console 32 bits. Cette version de Zool CD 32 ressemble trop à celle de l'Amiga 1200 (la dernière en date). Les programmeurs ont commis les mêmes erreurs: les décors de fond sont beaucoup trop fouillis (et je suis gentil), ce qui gêne continuellement la progression du joueur, les couleurs sont extrêmement mal choisies (16 couleurs bien utilisées valent mieux que 256 couleurs diposées n'importe comment) et, enfin, le petit personnage que l'on déplace est beaucoup trop rapide. Après tant de critiques, il faut tout de même reconnaître que les niveaux de Zool sont énormes et variés. Un jeu que seuls les fanas de plates-formes se devront de posséder.

EDITEUR: GREMLIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 5

PRESENTATION 90%
Le support CD prend toute son ampleur, les animations entre les niveaux décoiffent!

GRAPHISMES 82%
256 couleurs piètrement utilisées qui donnent une impression de mal fini. Impardonnable!

ANIMATION 79%
Le personnage prend des poses amusantes. Hélas, le jeu est bourré de ralentissements!

MUSIQUE 92%
Le son CD est excellent, c'est normal... Chapeau aussi pour les rythme, très entraînant.

BRUITAGES 75%
Rien d'extraordinaire. Avec un Amiga CD 32, on aurait vraiment pu faire mieux!

DUREE DE VIE 81%
Bien qu'il soit doté de cinq Continue, il n'est pas certain que Zool vous retienne longtemps.

JOUABILITE 75%
L'animation du sprite, beaucoup trop rapide, rend la jouabilité aléatoire.

INTERET 80%
Un bon jeu de plates-formes. Mais les couleurs ternes et le déplacement rapide de Zool risquent de vite vous énerver.

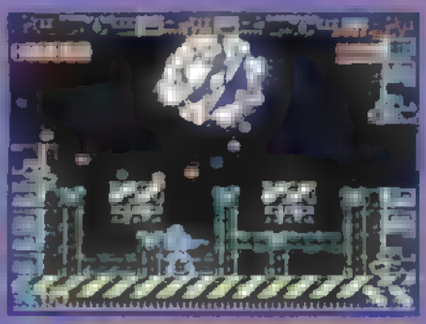
SUPER TURRICAN

Stardate: 2751-11; planète: Kataki[illegible] classe: sans défense.
Message du colonel Fabian: "Bren (c'est le nom du héros), les forces démoniaques de la machine viennent d'envahir Kataki. Toute la population a été réduite en esclavage, et il va sans dire que si vous n'agissez pas vite, c'est tout le système solaire et l'étoile qui va tomber sous leur joug. Nos équipes mis au point pour vous une nouvelle combinaison de combat: l'armure Turrican..."
"La composition et la facilité d'utilisation de cette armure font l'une des combinaisons de combat les plus efficaces. Grâce à elle, vous pourrez décider de vous transformer en shuriken de manière à exploser de nombreux ennemis tout en étant invulnérable. Prenez toutefois garde à ne pas abuser de cette technique car le réchauffement dû à l'utilisation du mémo flexible vous fait perdre une énergie considérable. Sachez que nous avons disposé sur votre chemin des containers de capsules d'armement. Tirez quelques coups dedans et vous verrez apparaître des capsules de différentes couleurs qui correspondent chacune à un type d'arme précis. En plus de ces armes, votre combinaison vous permet de transporter environ quatre bombes à dégagement horizontal qui sont très efficaces lorsque trop d'ennemis se présentent à vous. Ne négligez pas non plus l'utilisation de ce que nous avons coutume d'appeler le 'freezer', puisqu'il a la possibilité d'immobiliser tous les ennemis. Voilà pour l'armure. En ce qui concerne votre mission, vous devrez venir à bout de treize niveaux immenses où les sorties sont aussi délicates à découvrir que les monstres à détruire. Voilà, il ne vous reste plus qu'à vous lancer, Bren. Mais, quoi qu'il advienne de votre personne, n'oubliez pas que nous sommes de tout cœur avec vous." Réponse de Bren: "Hey! Bobby Joe! C'est pas d'bonus dont j'ai besoin, ce s'rait plutôt d'renfort..."

VOUS N'Y ÉCHAPPEREZ PAS!

Que vous le vouliez ou non, il vous faudra affronter ces gardiens. Leur animation bénéficie d'effets techniques fort sympathiques, comme les zooms ou les rotations. Ces boss ont la méchante habitude de détruire tout ce qui se trouve alentour, notamment vous!

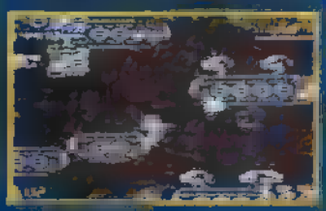
Voici la "meilleure technique" (en tout cas la nôtre!) pour battre ce boss. Baladez-vous de gauche à droite de l'écran en vous transformant en shuriken et en semant des mines.



Pas évident d'éviter les tirs de celui-ci. Toutefois, quitte à vous faire toucher, n'hésitez surtout pas à sauter de temps en temps, histoire de lui mettre quelques bastos dans le crâne.

Ne vous laissez pas impressionner par la taille de ce boss. Un petit tour sur son canon, et il ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

Prenez garde aux feuilles. Quand elles volent vite, ne sautez pas: le vent souffle encore trop fort...



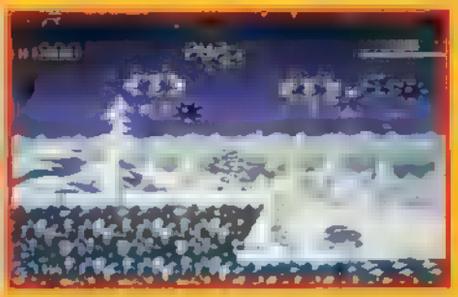
AVIS — oui!

SPY

A la différence de Robocop Vs Terminator, nous voilà en présence d'un jeu de tir bien intéressant. Plus question de shooter bêtement dans tout ce qui bouge (quoique...). Vous devez choisir l'arme qui sera le plus efficace dans telle ou telle situation et user de votre transformation avec intelligence. Il faut aussi songer à récupérer tous les bonus ou à chercher des raccourcis et des passages secrets... Le tout dans des décors du meilleur goût, très colorés et très fins, et accompagné par des thèmes musicaux parfaitement dans l'ambiance. Les niveaux sont longs et variés. En venir à bout, ce n'est pas une mince affaire! Bien que répétitive, l'action est vraiment soutenue. Sans atteindre des sommets, ce soft vaut, à mon avis, un grand détour.

QUELLES ARMES ET À QUEL PRIX?

De nombreux containers sont disséminés sur votre chemin. Ils abritent des capsules d'armement. Mais attention! Ne vous précipitez pas sur eux comme l'abeille sur le miel. En effet, avant de décharger vos armes sur ces nids à munitions (ce qui les fait disparaître assez vite), il faut monter dessus et tirer tout autour. Vous découvrirez peut-être d'autres containers, ainsi que des salles secrètes.

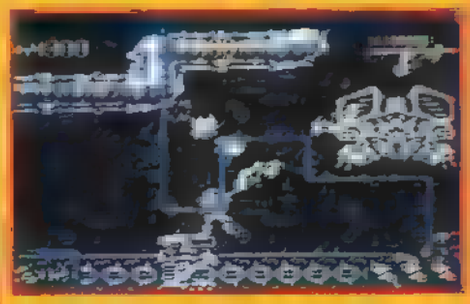


Voilà la bête. Plus vous tirez sur l'un des containers et plus les bonus en jaillissent à profusion. Arrivé à saturation, le container explose et vous n'aurez plus le loisir de grimper dessus pour en trouver un autre...

Voici la transformation en shuriken. Vous pouvez choisir d'évoluer en boule sans tirer, ou bien de larguer des bombes et des mines en avançant.

Tapis roulant = instabilité permanente. Le gros problème auquel vous serez confronté ici, c'est justement le nombre de ces ... [censuré] tapis roulants.

L'angle de tir de cette arme n'est pas très impressionnant. Mais puisque toute l'énergie est concentrée à l'horizontal, vous imaginez bien que les ennemis qui se trouvent face à vous n'ont plus qu'à bien se tenir.



Et pour finir, une petite démo du pouvoir du "freezer", qui immobilise les ennemis à distance. Indispensable!

AVIS *oui!*

SAM

Super Turrican est un très bon beat-them-up. Dans le genre de Contra, je pense qu'on ne fait pas mieux. Moi, je vous l'avoue, j'ai été fasciné. Les graphismes sont impressionnants et, surtout, variés. Le son, vous le remarquerez si vous connectez votre Super Nintendo sur une chaîne hi-fi ou si vous êtes relié à un téléviseur en son stéréo, est en Dolby Surround, tout comme dans Jurassic Park. Autre atout, vous avez droit dans cette partie à un choix d'armes conséquent, ce qui donne un plus à l'intérêt du jeu. Il faut néanmoins savoir que la durée de vie de Super Turrican n'est garantie que si vous aimez vraiment ce type de combat, car la difficulté est tout de même assez élevée. En conclusion, un très bon soft, mi-beat-them-up, mi-shoot-them-up, auquel il manque juste un mode 2 joueurs.

EDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 77%

Qui êtes-vous? D'où venez-vous? Qu'avez-vous à faire? Matez l'intro et vous serez comblé.

GRAPHISMES 83%

Les décors sont très colorés et parfaitement clairs. Les capacités de SNIN sont bien exploitées.

ANIMATION 74%

Le personnage saute haut et se déplace rapidement. Rien à redire sur le scrolling.

MUSIQUE 85%

Elle rythme bien votre progression et bénéficie d'un travail soigné.

BRUITAGES 70%

Les bruitages sont d'un bon niveau. Mais ils restent toutefois trop rares.

DUREE DE VIE 81%

La progression est notable d'une partie à l'autre et l'on repique au jeu sans problème.

JOUABILITE 84%

Une bonne jouabilité. personnage se manie sans accroc et l'assignement des actions sur le pad est vraiment bien pensé.

INTERET 86%

Un jeu de tir et d'action fort sympathique qui plaira à tous les amateurs du genre.

Sensible SOCCER

Sensible Soccer fut accueilli par tous les possesseurs d'Amiga amateurs de simulation de foot comme un événement à marquer d'une pierre blanche. Quoi de plus normal lorsque l'on sait qu'il inaugurait une nouvelle race de jeux grâce à sa maniabilité et à sa prise en main facile.
La version sur Super Nintendo a été conçue avec ce même souci: la maniabilité est toujours d'un aussi bon niveau, et la prise en main très rapide. Pour le reste, le jeu bénéficie de très nombreux modes d'une originalité sans faille. Vous commencerez donc par choisir le niveau de votre équipe: sera-t-elle nationale, de club ou personnalisée... De nombreux tournois vous seront ensuite proposés, qui diffèrent autant sur le contenu que sur la difficulté. Ainsi, si vous avez choisi de constituer vous-même une équipe personnalisée, vous évoluerez dans le "tournoi des faibles" (pour ne pas dire des nuls). Ces équipes personnalisées sont singulièrement étonnantes ("personnalisée" n'est pas ici employé à la légère!), à l'image des Chineese Food ou des Ancient Goods. Les joueurs plus... sérieux choisiront les équipes nationales, et ils pourront défendre sans problème les couleurs de la France ou celles de l'Angleterre dans une coupe d'Europe. Mais la difficulté inhérente à ce type de match en fera baver plus d'un.
Les options, quant à elles, se révèlent moins nombreuses que celles proposées par Eric Cantona Football Challenge. Il faut tout de même en noter deux parmi celles-ci, qui vous permettent en cours de match de modifier votre formation ou de changer de joueur. Enfin, les stratégies d'attaque les plus classiques sont au rendez-vous et, au cas où vous l'ignoreriez, c'est leur bonne utilisation qui creusera la marque au cours d'une partie importante.

ET LA VERSION MD, DANS TOUT ÇA?

Cette dernière ne diffère que sur très peu de points de la version SNIN. La maniabilité est aussi bonne, les sprites malheureusement plus petits et les actions trop souvent confuses du fait que l'on ne distingue pas bien qui a la balle. Finalement, nous noterons cette version MD 1 point de moins que la version SNIN, car le ralenti et le changement de formation lors du match ne sont ici plus possibles. Toutefois, les fanatiques pourront y trouver leur compte, si les autres risquent d'être agréablement surpris par (encore une fois!) la souplesse de la maniabilité... Mais attention! FIFA Soccer est également disponible sur MD... Le match risque d'être très, très serré...

Les sprites sont encore plus petits que ceux de la version SNIN, mais le jeu est plus rapide et les positions des joueurs plus nombreuses.

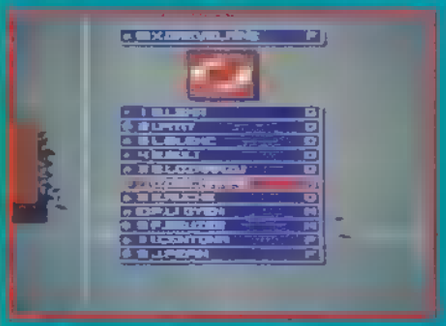
AVIS *oui, mais...*

SPY

Je ne m'éterniserai pas sur la pâtée que j'ai enfin eu le plaisir de flanquer à Marc, car la place me manque (mais le cœur y est!). Eh oui! j'ai fini par le vaincre (d'un but, qu'il a lui-même rentré, mais quand même!). O.K.!, je commence! Ce Sensible Soccer ne va pas laisser un souvenir impérissable, et je pense que son gros problème est dû à ses origines sur PC, très peu de changements ayant été apportés pour le rendre attractif sur console... La maxime "On ne change pas une méthode qui gagne" n'aurait pas dû ici s'imposer. Les sprites sont minuscules, le ballon également, et l'on perd malheureusement trop vite de vue le joueur qui possède le ballon. Toutefois, ne soyons pas trop dur avec une version qui fait montre de quelques avantages intéressants: la maniabilité, l'obligation de jouer intelligemment et le nombre de tournois proposés, qui permettent à chacun de jouer selon son niveau.

UN JOUEUR VOUS GENE? JETEZ-LE!

Une petite pression sur le bouton L ou R, et voilà que vous pouvez modifier la formation et les joueurs de votre équipe. On pourrait croire que cette option est inutile, mais sachez que la stratégie que vous adopterez est déterminante pour remporter la victoire. Malheureusement, la version MD ne bénéficie pas de cet avantage...



Les noms des véritables joueurs ont été habilement modifiés, car le jeu n'a pas bénéficié de l'appui des fédérations de football en place... M'enfin... ça a au moins le mérite de nous faire sourire.

Huit formations d'attaque et de défense vous sont proposées. Elles restent classiques, mais toutefois indispensables. Si vous êtes du genre "je-veux-marquer-des-buts-et-le-reste-je-m'en-fiche...", optez pour la stratégie Attack.

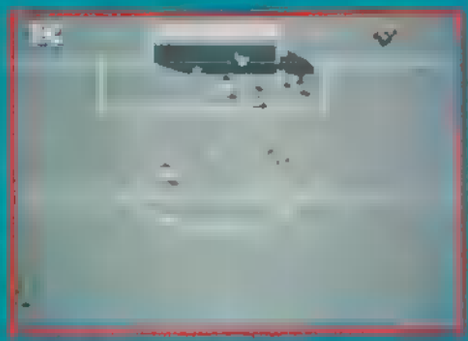
À CHAQUE SAISON SON TERRAIN

En mode Amical, vous choisissez le mois durant lequel va se tenir votre rencontre. La texture du terrain variera donc en fonction de la saison, et aura une incidence sur le comportement de vos joueurs. La version sur MD vous permet de choisir directement le type de votre terrain (verglacé, boueux, etc.), plutôt que d'hésiter sur la saison...

Voici le mois de mai, où les balles volent au vent. Jolis. Bien que vous ne soyez pas accompagné par un tel thème musical, la musique proposée vaut quand même le détour.

On voit toujours mieux les étoiles dans un ciel d'été. Les joueurs qui en sont couronnés sont des "stars", et font preuve d'une agilité et d'une rapidité peu communes.

Les balles d'automne, emportées par l'effet, s'en vont tourbillonnant, et c'est le but assuré pour l'air du "Colchique dans les prés". SVP!). Si, si, vous pouvez donner de l'effet à vos balles, et décider de tirer au ras du sol ou en l'air.



Vive l'avant! vive l'avant! vive l'avant! Müller... il s'enforce dans la défense et met le but à terre, he! Habituez-vous toutefois à ne pas jouer trop "perso", car une fois qu'un joueur a la balle, il se fait vite rattraper.

AVIS — oui, mais...

MARC

Franchement, Sensible Soccer ne m'a pas vraiment emballé. On y trouve plein d'options sympa, c'est bourré d'humour, l'aspect tactique est bien développé mais... pour ce qui est du plaisir de jouer, on repassera! Les footballeurs sont trop petits, mal animés (on dirait presque qu'ils glissent sur le terrain au lieu de courir!). Heureusement, la maniabilité est bonne. Je ne comprends pas comment on peut produire un jeu aussi soigné dans ses détails tout en négligeant le principal: le fun! La version micro de Sensible Soccer était réussie, digne même de rivaliser avec Kick Off. On ne peut pas en dire autant de la version sur Super Nintendo. Un petit jeu de foot sympa, mais sans plus...

Essayez donc un peu de vous amuser à tacler un joueur par-derrière, et c'est le carton (au propre comme au figuré!) assuré. Toutefois, le tacle est une action indispensable, qu'il faut utiliser avec intelligence et... sans se faire voir...

Sensible SOCCER

ÉQUIPES NATIONALES

ÉDITEUR: SENSIBLE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: [illegible]

SIMULATION DE FOOTBALL
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: [illegible]
CONTINUE: –

PRESENTATION 73%
La présentation des options et des différents modes de jeu est claire.

GRAPHISMES 72%
Les sprites et le ballon sont minuscules, et il arrive de surcroît que certains sprites se superposent.

ANIMATION 68%
Celle des joueurs n'est pas précise, mais le scrolling du terrain est fluide.

MUSIQUE 78%
Certainement la meilleure que j'aie pu entendre pour un jeu de ce type...

BRUITAGES 75%
La foule hurle sa joie, mais les bruitages du ballon et des joueurs ne sont pas si bien rendus.

DUREE DE VIE 88%
Si vous aimez le foot, le nombre de tournois et de modes de jeu est très intéressant.

JOUABILITE 89%
Cette simulation est assez réaliste et, après un temps d'adaptation, le plaisir de jeu est là.

INTERET 85%
Une simulation complète et très maniable. Dommage que les sprites soient si petits!

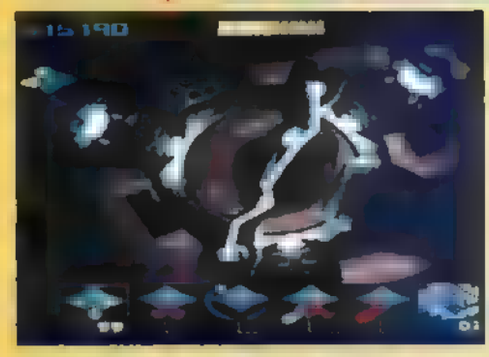
MICROC

Adieu l'espace, exeunt les égouts, voici venir l'ère des "veines caves" (et pas aortes!) et du shoot'em up macrobiotique. Après Game Arts (Silpheed) et Sony (Sewer Shark), c'est au tour de Psygnosis d'entrer dans la danse, et sur un rythme d'enfer, en plus!

Dans un futur que ne renierait pas Rydley Scott, le réalisateur de "Blade Runner", deux méga-firmes se disputent la suprématie mondiale du marché de l'électronique. Cybertech et Axiom (pour un peu, c'était CyberSega et AxioNintendo) sont prêts à tout pour prendre l'avantage. Le dernier coup bas en date risque fort de faire pencher la balance du côté d'Axiom: ses sbires ont injecté dans le corps du président de Cybertech un microvirus capable d'influencer les décisions du pauvre bougre sans que celui-ci en ait conscience. En fait, ce virus est composé de vaisseaux (spatiaux) miniaturisés à la taille de globules et capables d'infecter le centre nerveux et les vaisseaux (sanguins). La force d'intervention spéciale de Cybertech va donc devoir injecter au président un "anti-corps" sous la forme d'un module de combat préparé spécialement à cet effet par les microélectroniciens de la compagnie. Vous jouez dans Microcosm le rôle du gentil "globule blanc" du système immunitaire et faites face à l'armada de méchants "virus" qui veulent tuer le président. Sous ce scénario peu conventionnel se cache un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus banal. Dans un décor censé représenter l'intérieur du corps humain, votre vaisseau explore les intestins (ça tient davantage de la flore intestinale que de la fleur bleue, non?) du président selon un chemin précalculé (impossible, par exemple, de virer à droite ou à gauche comme dans Sewer Shark). Le jeu se résume en fait à détruire les vagues d'ennemis qui viennent à vous tout en évitant leurs tirs et certains éléments du décor. Des bonus permettent d'augmenter votre puissance de feu et un second vaisseau sera à votre disposition dès le deuxième niveau du jeu.

Voici Thorus, le boss du premier niveau. Il bloque l'accès au centre nerveux. Pour le détruire, il faut toucher son unité motrice sur l'axe central.

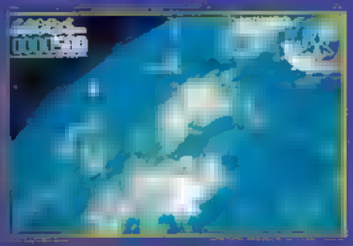
Voyage en plein cœur du centre nerveux. On dirait une synapse entourée de ses dendrites en arrière-plan... En fait, voilà l'implant électronique de Cybertech.



Non, vous ne vous trouvez pas dans l'espace, mais bel et bien dans les veines du président de Cybertech. Les vaisseaux miniaturisés sont en fait des virus électroniques qu'il vous faudra détruire. La vie du président en dépend.

MICROCOSM FACE A SILPHEED

Il suffit qu'un jeu ouvre la voie pour que les autres s'y engouffrent. Silpheed a marqué une étape dans l'évolution des jeux sur Mega CD mais, malheureusement, l'on ne peut pas en dire autant de Microcosm. C'est bien d'exploiter les capacités de stockage du CD, mais encore faut-il faire des jeux intéressants. Espérons que les éditeurs ne copieront pas tous les uns sur les autres comme ils l'ont fait avec Street Fighter !



AVIS *oui, mais...*

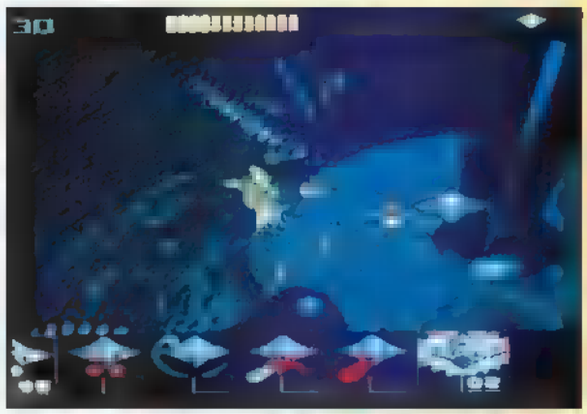
SPY

L'avalanche de shoot-them-up de bon niveau sur MCD fait plaisir à voir. Nous avions eu droit à Silpheed, puis à Sewer Shark, voici Microcosm. Le gros avantage de ce jeu par rapport à tous les autres tient à ce qu'il bénéficie d'une mise en scène beaucoup plus suggestive. L'introduction vous met au cœur du problème et les séquences intermédiaires sont fort bien réalisées (merci Silicon Graphics!). Quant à l'utilisation de décors précalculés, le jeu ne sort pas vraiment de l'ordinaire. Vous êtes un petit vaisseau qui doit éviter les obstacles "naturels" tout en shootant sur tout ce qui bouge. Bref, heureusement que le jeu tire pleinement part des capacités de son support en matière de précalculé et qu'il offre de ce fait un rendu visuel intéressant. Sinon, il resterait dans la catégorie des jeux "passables, sans plus" du MCD.

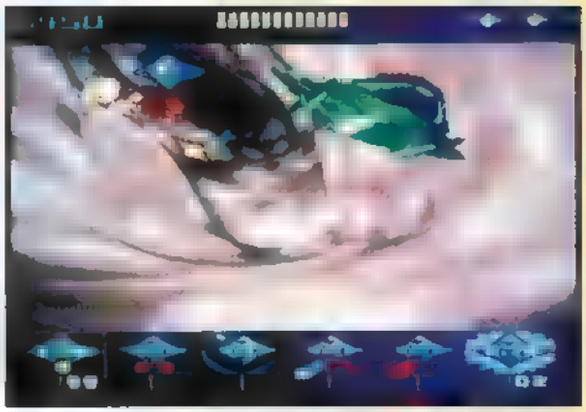
Dans un monde futuriste, deux sociétés s'affrontent pour le contrôle du marché de l'électronique. Plus que de simples entreprises, Axiom et Cybertech sont deux superpuissances qui disposent d'une véritable armée privée... déjà jouer quelque part.

En pleine nuit, un vaisseau d'Axiom, camouflé sous les couleurs de Cybertech, parvient à franchir les barrages de sécurité de la méga-firme adverse. Ses entrailles recèlent le moyen de ruiner à jamais l'ennemi juré.

OSM



S'il est impossible de se crasher sur les parois intestinales, certains éléments du décor sont en revanche dangereux. Ces mines antipersonnel explosent dès que l'on s'en approche.



Tirez tant que vous voulez, vos tirs ont été conçus pour ne pas endommager les tissus humains. Par contre, la ferraille ennemie explosera en morceaux au moindre contact.

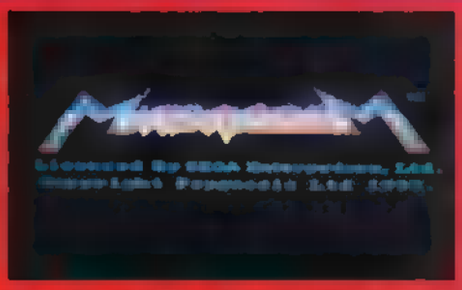
AVIS oui, mais...

Z'avez vu la tronche? Dingueuh! Et en plus, c'est la vôtre! Si, si, je vous assure, c'est bien la tête du héros de Microcosm.

Avec la complicité d'un savant corrompu, les espions d'Axiom ont pu avoir accès au labo où est soigné le président de Cybertech. Leur plan: injecter dans le corps du président un microvirus capable de contrôler ses moindres mouvements.

Mais les agents de la sécurité de Cybertech ne voient pas ça d'un très bon œil. Après avoir "calmé" les espions d'Axiom, ils vont injecter dans les artères du président leur propre "antivirus": un vaisseau miniaturisé armé jusqu'aux dents. Une terrible bataille va alors s'engager.

MEGA CD REVIEW



EDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYEN/DUR
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: -

PRESENTATION 95%
Une des plus belles intro animées sur Mega CD. Un film de quelques minutes, impressionnant.

GRAPHISMES 78%
Des graphismes trop ambitieux pour une Megadrive. Les trames se distinguent vraiment et les couleurs font défaut.

ANIMATION 82%
Le scrolling est fluide mais pas très rapide. L'animation des sprites est satisfaisante.

MUSIQUE 83%
Les mélodies donnent une ambiance souvent oppressante à Microcosm. Du bon boulot.

BRUITAGES 80%
Bons mais totalement dénués d'originalité.

DUREE DE VIE 80%
Dans l'ensemble, la difficulté de Microcosm garantit une durée de vie conséquente.

JOUABILITE 85%
Rien à redire, le contrôle du vaisseau est excellent. Certains mouvements du décor sont déroutants au début.

INTERET 83%
Un bon shoot'em up, mais il n'apporte rien de nouveau après Sewer Shark ou Silpheed.

TEENAGE MUTANT TURTLES TOURNAMENT fighters

Tournée générale de pizzas! Konami met les petits plats dans les grands avec Turtles Tournament Fighters, une nouvelle aventure des Tortues Ninja à la sauce Street Figthter II. Kowabunga !

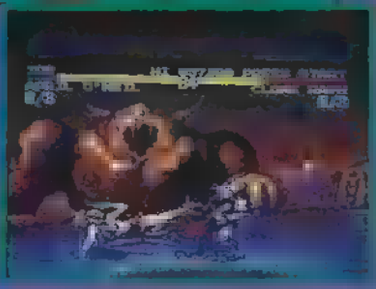
AVIS *oui!*

WIEKLEN

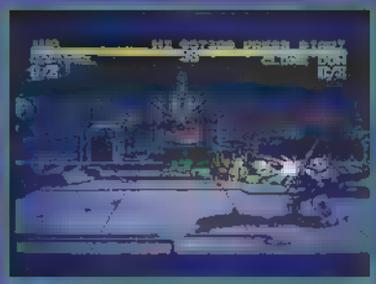
Ouaip! Eh bien, franchement, j'adore ce jeu. C'est, à mon avis, le premier jeu à tirer réellement parti de ces sympathiques personnages. Il s'inspire fortement des SF II et autres jeux de combat du même style, il se révèle suffisamment original et varié pour renouveler le genre. Certes, il n'est pas très beau, mais reste tout à fait correct, et le fun est au rendez-vous. Le mode 1 joueur se révèle assez limité, mais à deux, le jeu est franchement génial. N'est-ce pas, Marc ? Je l'ai battu 8918 parties à 2 !...

MARCHÉ SUR IMAGE

Encore sonné par la dernière attaque de Leonardo, April ne peut éviter la vague d'énergie. Kowabunga!



Sous une tenue légère, April cache une ceinture noire de karate vingtième dan. Et c'est Raphaelo qui déguste. Ca lui apprendra à reluquer les jambes de la demoiselle.



Raphaelo est un adversaire redoutable. Sa technique spéciale de la toupie mongole est merveilleusement efficace contre le clone de Donatello.

THERO

ES

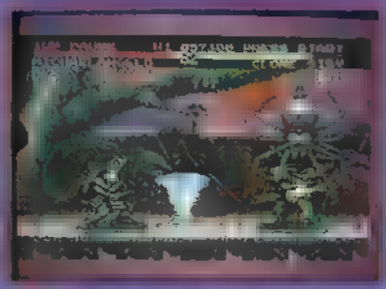
ENT

S

A la fin d'un combat, une fonction Magnétoscope vous permet de revoir à l'aide du joypad les dix dernières secondes de baston. C'est l'occasion rêvée de découvrir quelques détails croustillants qu'il est impossible de discerner dans le feu de l'action.

Observez bien cette attaque: lors de l'explosion de sa bombe à retardement, Casey profite de la confusion pour flanquer un coup de pied en plein dans les gencives de Raphaelo.

Non, vous ne rêvez pas! Casey est prêt à toutes les bassesses pour anéantir l'adversaire. Ici, on le voit en train de mettre un coup de crosse douteux à la belle April. Les images parlent d'elles-mêmes.



Michaelangelo vient de créer une tornade d'énergie pour venir à bout du clone de Sisyphus. Face à un tel adversaire, évitez le corps-à-corps.

AVIS

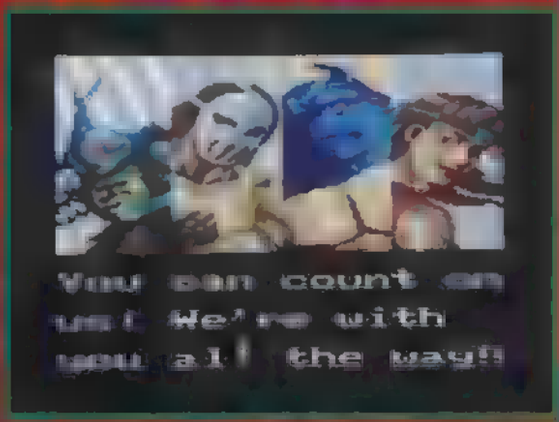
oui!

MARC

Non mais, vous le croyez, ça? Quel escroc ce Wieklen. Qui croit-il berner en prétendant m'avoir battu à un jeu de combat? Encore un de ses délires épileptiques... Ne vous inquiétez pas, c'est fréquent chez les nains atteints de vidéomania. Quoique je partage tout à fait son enthousiasme: Turtles Tournament Fighters est un jeu de combat défoulant à souhait. Les Tortues Ninja sont ici réellement à l'honneur, Konami ayant su trouver un style graphique et des animations de grande qualité. Malgré une panoplie de coups peu étendue, la variété des coups spéciaux et la souplesse du contrôle permettent de développer des techniques de combat intéressantes. Ce n'est pas du niveau de SF II mais, sur Megadrive, Turtles Tournament Fighters s'inscrit malgré tout parmi les meilleurs jeux de combat du moment.

SÉLECTIONNEZ LES COMBATTANTS

A partir de cet écran, non seulement vous choisissez votre personnage parmi les huit proposés, mais en plus, vous réglez à votre convenance la vitesse du jeu et la force des coups.



Sisyphus, Casey, Ray et April sont prêts à venir en aide aux Tortues Ninja pour sauver leur mentor Splinter de la dimension X.

MEGADRIVE REVIEW

EDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: ?

JEU DE COMBAT
1-2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 8
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 70%

L'introduction est composée d'images fixes qui détaillent le scénario. Simple mais suffisant.

GRAPHISMES 80%

L'utilisation judicieuse des teintes compense le nombre limité des couleurs.

ANIMATION 80%

L'animation est rapide, mais les mouvements pas assez décomposés.

MUSIQUE 70%

Des mélodies sans grande originalité sur console.

BRUITAGES 87%

A grand renfort de voix digitalisées, les bruitages apportent une ambiance explosive.

DUREE DE VIE 79%

Malgré un mode Tournoi très ardu, il faut être deux pour apprécier Turtles Tournament Fighters à sa juste valeur. Seul, on se lasse vite...

JOUABILITE 82%

Un joystick est préférable, même si les joypads de la Megadrive suffisent.

INTERET 85%

Sans surpasser Street Fighter II, ce jeu de baston est bien réalisé et très amusant. Une valeur sûre.

Blanco INTERNATIONAL RUGBY

D[illegible]

A cette époque, William Webb Ellis (on l'appelait aussi "William la Colle", car Webb en anglais signifie "toile d'araignée") était étudiant au collège de Rubgy. Alors qu'il disputait une partie de football, il commit une grave infraction aux règles en touchant le ballon de la main. Résultat : cette opération nom du collège + faute de main = nouveau sport. Merci, William Superglu! C'est donc depuis 1823 que nos arrière-grands-parents attendaient [illegible] voir une simulation de rugby sur la Super Nintendo de leurs arrière-petits-enfants. Ils sont aujourd'hui comblés, car Blanco International Rugby utilise comme il [illegible] faut les capacités de la Super Nintendo, à savoir [illegible] mode 7 (cf. Super Mario Kart, C+ 14, 95%, Exhaust Heat, C+ 8, 80%...). Grâce à cette particularité [illegible] console, on a droit à une vue plongeante du terrain et [illegible] un travelling continu du porteur de balle. Le jeu est très similaire à celui proposé dans Super formation Soccer (C+ 22, 50%), bien qu'il s'agisse ici [illegible] rugby! Du côté des options, il y a de quoi être satisfait, puisque l'on peut choisir l'équipe de nos rêves (France, All Blacks, Angleterre, Ecosse, Etats-Unis...), [illegible] force du vent (quatre valeurs différentes), l'état du terrain (boueux, sec, gras...), le match amical ou [illegible] compétition (quatre poules). Touches, mêlées, drop, passes latérales, pénalités, transformations, essais et commentaires "live" de l'arbitre : chez Imagineer, on ne fait pas les choses à moitié. Choix de la technique d'attaque (combinaisons en tout genre) sont aussi au menu. "Alors, les petits gars, prêts? Tous en chœur : on plonge dans [illegible] gadoue, et avec [illegible] sourire, S'VP!"

AVIS oui, mais...

NIIICO

[illegible]

DISSECTION D'UN ESSAI

L'une des plus belles phases du rugby, que ce soit dans la réalité ou sur console, c'est certainement l'essai. C'est en effet l'aboutissement de tout un mouvement d'ensemble. Quel plaisir que d'aplatir le ballon ovale dans le but adverse.

Le numéro 5 des All Black s'empare du ballon près de [illegible] ligne des 22 mètres. Il fixe le numéro 5 de l'équipe d'Angleterre et fait un crochet sur la droite.

Le même numéro 5 vient maintenant fixer [illegible] numéro 11 anglais, mais cette fois-ci c'est d'un crochet sur la gauche qu'il se débarrasse de son adversaire.

Le 5 poursuit sa lancée sans se soucier du joueur 12 anglais, bien trop loin de lui pour l'inquiéter. L'essai ne peut plus être raté!

Finalement, après un dernier regroupement de la défense anglaise, c'est l'essai! Blang! 20 à [illegible] pour l'équipe des All Black. Quelle piquette, mes amis!

LES PRINCIPALES PHASES DE JEU

Le rugby possède énormément de phases de jeu différentes. De plus, les règles ne sont pas évidentes à saisir. Voici donc pour vous éclairer quelques mouvements de jeu essentiels pour bien comprendre le rugby.

Le coup de pied de dégagement, contrairement au foot américain, n'a pas pour but de dégager la balle le plus loin possible. Il faut doser le coup pour qu'elle se dirige vers la ligne de touche.

La touche, justement. C'est une phase essentielle du jeu, car de la récupération de la balle dépend la suite de l'action: défense ou attaque. A vous d'intercepter la balle au bon moment.

La mêlée a généralement lieu quand un joueur possédant la balle a été plaqué. Il y a alors un regroupement des deux équipes, et c'est à celle qui poussera le plus fort que reviendra la balle.

La pénalité et le coup de pied de transformation sont identiques dans leur réalisation: il faut envoyer la balle entre les deux poteaux verticaux et au-dessus de la barre horizontale.

Encore un exemple de mêlée. Cette fois-ci, c'est une mêlée ouverte. Cela signifie qu'elle a eu lieu spontanément au cours d'une phase de jeu et non pas après le coup de sifflet de l'arbitre. Allez, les gars, on pousse à fond!

AVIS — *oui, mais...*

MAX

Blanco International Rugby est la première simulation de rugby sur Super Nintendo, et il faut le souligner (c'est vrai, avec le Mondial 94 de football, il n'y en a que pour les footeux). Le jeu respecte parfaitement les règles du rugby: pas de passes en avant possibles, mêlées, chandelles, alignement des joueurs en touche. Plusieurs techniques et tactiques d'attaque sont proposées. La vue est exactement la même que dans Super Soccer, à 45° plongeante, et en mode 7. Les multiples options permettent de varier l'état du terrain, la force du vent... On peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux (et, c'est bien connu, à deux, c'est toujours... mieux!). Le jeu serait parfait s'il était un peu plus rapide, mais l'important, comme disait le baron Pierre de Coubertin, "ce n'est pas de gagner, mais de participer". C'est donc avec un réel plaisir que je m'en vais de ce pas éclater Niiico!

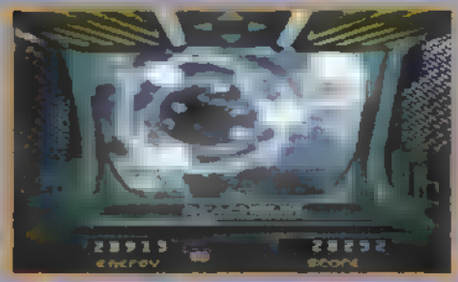
EDITEUR: IMAGINEER
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE RUGBY
1-2 JOUEURS
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: -

PRESENTATION	**77%**
Un écran-titre marrant et des démos de jeu.	
GRAPHISMES	**78%**
Un grand réalisme dans les sprites et les mouvements des joueurs.	
ANIMATION	**82%**
Pas de ralentissement à noter. Des combinaisons de mouvements très fluides.	
MUSIQUE	**75%**
Celle que l'on peut entendre pendant l'écran-titre est vraiment de bonne facture, mais c'est aussi seule. C'est un peu dommage.	
BRUITAGES	**77%**
Le public qui hurle sa joie ou son désespoir, l'arbitre qui annonce les actions, bravo!	
DUREE DE VIE	**79%**
Un mode Championnat et des matches amicaux font que l'on s'amuse assez longtemps.	
JOUABILITE	**78%**
Des adversaires pas toujours faciles à fixer, et des passes trop aléatoires.	
INTERET	**83%**
O.K.! c'est le premier jeu de rugby sur Super Nintendo, mais le déplacement des joueurs est un peu trop lent. Ça manque de pêche, c'est sûr!	

SEWER S

Vous êtes un homme des profondeurs, vous l'avez toujours été, et le nouveau travail que vient de vous proposer la Jockey Tubes Sewer Comp. est une aubaine. Il vous suffira de nettoyer... les égouts! Nettoyer les égouts? A première vue, tout pousse à croire que le balai et le seau s'imposent. Eh bien, non! ces ustensiles vous seront inutiles pour cette quête: le Hole Hawg et deux pilotes feront bien mieux l'affaire. Pour vous faire une idée du type d'engin qu'est le Hole Hawg, imaginez le cockpit du vaisseau de Luke Skywalker sans les ailes. Pour parfaire cette vision, affublez ce cockpit de fusils à protons et de leurres à hydrogène et vous serez paré. Ah! un détail encore: le vaisseau vole à une allure démoniaque, et votre périple dans les tubes des égouts sera vertigineux. Vous êtes donc le pilote de cette machine, et votre contrat impose que vous nettoiyez les égouts de toute la vermine qu'ils abritent (ratigators, chauves-souris, scorpions, zerks et moles!). Pour vous aider dans cette tâche, Ghost sera votre équipier. Cet homme a beaucoup d'expérience et ses conseils sont précieux. Catfish ("l'ouvreur des voies"!), lui, a un rôle bien plus important encore: c'est lui qui va vous donner les directions à prendre dans les égouts. Sa technique est simple: il vous communiquera grâce à une croix directionnelle les trois prochains virages à prendre, et vous les indiquera en utilisant le vocabulaire cher aux pilotes ("twelve", "three", "six", ce qui correspond respectivement à "haut", "droite" et "bas"... compris?). Si vous en loupez un seul, vous serez bon pour servir de pâtée aux rats. Mais, dans le cas contraire, votre progression sera fulgurante. Elle sera symbolisée grâce au nom que vous porterez... Explications: vous commencez l'aventure sous le nom de Dogmeat, et, après un court périple, sous celui de Ratbreath, puis sous celui d'Exterminator, etc. Si vous perdez alors que vous incarnez Ratbreath, vous reprenez au début du niveau où évolue ce dernier... Un système simple et efficace, qui vous empêche d'éteindre la console! Courage, Rookie!



Vous vous trouvez ici dans un tube qui vous permet de recharger votre énergie. Pour repérer ces endroits, écoutez bien les hurlements de votre copilote et pénétrez dans une des deux embouchures qui caractérisent ces passages.

De retour au garage. Ghost y prépare un nouveau fusil pour votre engin de mort. Conseil utile: au moment où vous serez dans cette phase et qu'il vous dira "One, two, three", il est indispensable de tirer, sous peine de revenir au début!

VOS COMPAGNONS DE GALÈRE!

Les concepteurs de votre engin ont établi un système de communication très perfectionné. Il vous permettra de entrer en contact avec quatre personnages: votre copilote, votre "dirigeur", un second coéquipier et votre boss. Seul problème de ce système: il permet uniquement de réceptionner les appels, et pas d'en envoyer.

Ghost est votre copilote. Il est du genre nerveux, mais ses conseils sont précieux. En cours de jeu, il vous indiquera les couloirs énergétiques et vos missions dans les tubes.

Voici Catfish. Sa rapidité et sa vivacité lui permettent de se faufiler dans les tubes très rapidement et de visualiser les monstres à venir. Ses indications sont vitales.

Falco est une de vos collègues. Elle est la seule à avoir vu ce qui ne devait pas être vu, et en paie à présent les conséquences. La retrouver sera une de vos premières missions.

Enfin, voici votre patron. Il semble qu'il trempe dans des affaires louches, mais vous ne pouvez encore rien prouver... La cinquième étape de votre périple vous en dira plus sur lui.

AVIS — *oui!*

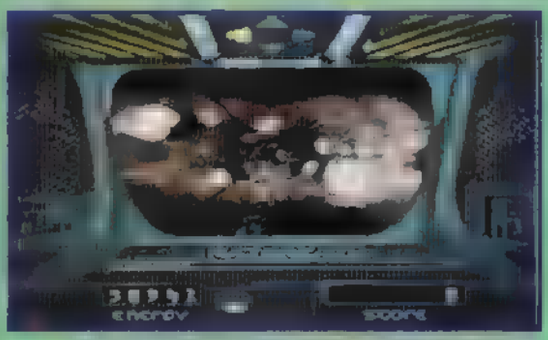
SPY

S'il vous faut choisir entre les différents softs disponibles sur MCD, prenez celui-ci. Suis-je clair? Non? Bon, je m'explique. Tout d'abord, précisons que, pour la première fois, nous avons la possibilité d'agir sur la Full Motion Video en choisissant ses directions. C'est limité, d'accord, mais ces premiers pas procurent des sensations étonnantes. Pour continuer, signalons que le scénario sert admirablement l'ambiance du jeu. Vous évoluez dans un univers clos où le moindre faux pas est impardonnable, où la hiérarchie fait de nouveau des siennes et où vos collègues disparaissent les uns après les autres. Il vous suffira de trois parties pour être complètement accro, et vous n'aurez qu'une envie: comprendre ce qui se cache derrière tout ça. Cette originalité, alliée à une qualité technique étonnante, voilà qui en comblera plus d'un...

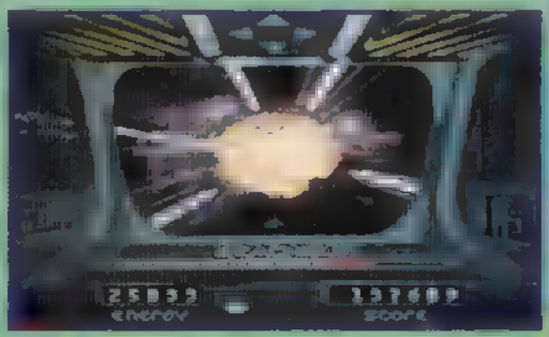
SHARK

MISSION

Pour vous diriger, vous devrez suivre trois directions imposées par votre éclaireur. Au début, pas de problèmes, mais, par la suite, il faudra mémoriser les trajets tout en détruisant un nombre d'ennemis incalculable... Vous allez alors comprendre ce que coordination de mouvements signifie...



La croix directionnelle vous indique en jaune trois trajets. Attachez-vous à les suivre scrupuleusement, mais pensez tout de même à détruire un maximum d'ennemis.



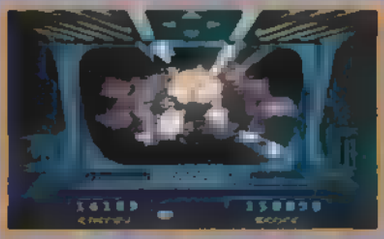
Une fois que vous aurez bien avancé dans le jeu, plus question d'utiliser Catfish. Il vous faudra suivre ce faucon tout en continuant à griller du rat! Dans le genre difficile, on a rarement vu mieux!

C'est avec un plaisir hors du commun que je vous apprends que vous venez d'exterminer l'un des plus redoutables fléaux des tubes... Le scorpion.

AVIS *oui!*

WIEKLEN

Mais quel jeu étrange! Sewer Shark m'a donné l'occasion de vivre une expérience des plus étonnantes. Ce jeu, simple dans son principe, bénéficie d'une réalisation excellente qui tire parti de toutes les possibilités du Mega CD, et d'un scénario angoissant à souhait. Visiter les égouts serait sans aucun doute devenu très rapidement lassant, n'étaient la difficulté croissante et les nombreuses scènes intermédiaires en vidéo. Ce jeu nous donne la réelle mesure des capacités du Mega CD. Et, je dois bien l'avouer, je suis plus que séduit, ce qui me fait réviser mes précédentes appréciations sur ce support. Sewer Shark est très dur. Il est aussi passionnant, et je le conseille instamment aux possesseurs de Mega CD comme le premier jeu digne de ce nom sur ce support.



Avant la création de votre brigade de choc, existaient de terribles robots qui nettoyaient automatiquement les égouts. Ils sont à présent livrés à eux-mêmes, et représentent un danger pour tout chasseur... Le début de la fin est proche.

EDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: [illegible]

CONDUITE/ACTION
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: [illegible]
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 91%
Une introduction entièrement filmée où l'on vous présente votre coéquipier et votre nouveau travail... On se croirait au cinéma.

GRAPHISMES 75%
Les digitalisations sont mal travaillées, les contours peu précis et les couleurs baveuses.

ANIMATION 84%
Très peu de ralentissements, une impression de vitesse décoiffante. Ça swingue!

MUSIQUE 74%
Très bien adaptée, mais parfois d'une qualité moyenne... L'ambiance est chaude.

BRUITAGES 85%
Ça explose, crisse, hurle dans tous les sens et le rendu est excellent. Très bonnes voix digits.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu est très prenant, et le scénario ficelé de manière à éviter les répétitions.

JOUABILITE 83%
Le système de direction est bien conçu, mais un court temps d'adaptation est nécessaire.

INTERET 93%
Un shoot-them-up vif, prenant, original, à l'action démoniaque que le MCD sert avec brio.

ROBOCOP VS

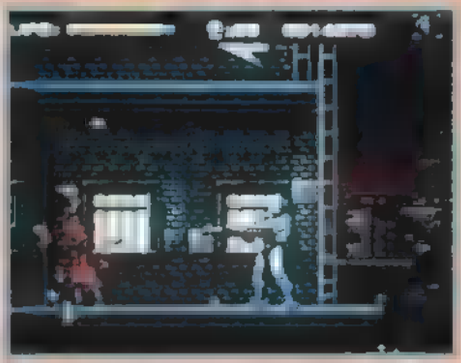
C[illegible]

Quelle douleur est plus insupportable que les cris de jeunes enfants en train de se faire massacrer par une poignée de robots sanguinaires? Aucune. Et même si Robocop est une machine, il n'en reste pas moins homme à 50%. Il se doit donc d'agir. Et c'est dans la ville de New York que commencera son périple. La ville est froide, les lumières pâles, et la population se terre dans les sous-sols de peur de se faire massacrer par l'ennemi. Le paroxysme de la tension est atteint. Robocop doit traverser [illegible] ville entière pour se rendre à l'OCP, et peut-être ensuite partir dans le futur à la rencontre de Skynet. Il doit parcourir en tout près de douze niveaux. Il sait qu'il va devoir rencontrer des mercenaires à la solde de Skynet, des tueurs spécialement entraînés pour la destruction et le chaos. Mais il sait aussi que ses propres acolytes d'hier (les robots mis au point par l'OCP) se sont à présent retournés contre lui. En bref, notre héros est seul face à l'ennemi! Et seules les armes que l'OCP a abandonnées dans sa déroute peuvent à présent lui porter un quelconque réconfort. Il en existe de six sortes. Au lance-roquettes téléguidé succèdent le tir laser infiltrant, impeccable pour trouer la coque d'acier des terminators déchaînés. Et quand il s'agira de détruire quelques humains, Robocop sait qu'ils éclateront dans des gerbes de sang... Mais telle est sa mission... et il est bien décidé à la mener à terme! Qu'importe les cadavres... les charognards s'en chargeront.

Comme le dit si bien Max: "Super, on peut se planquer derrière des balustrades!" Mais oui, Max, on peut se planquer! Et même que c'est vach'ment utile, mec, même quand on s'appelle Robocop et que l'on balade deux tonnes de ferraille sur son dos!

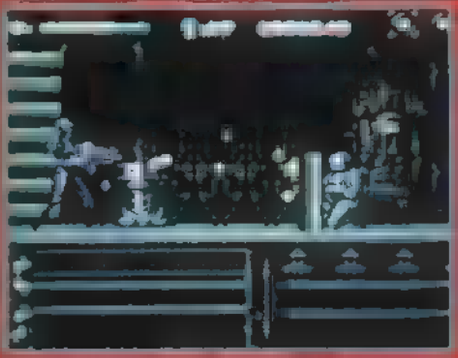
SANG DESSUS DESSOUS!

Une grosse frayeur s'est emparée de moi lorsque j'ai visionné une version censurée de Robocop Vs Terminator chez Sega. Dans [illegible] doute, je me suis précipité chez les dirigeants de Virgin, et il s'est avéré que la version que j'avais vue n'était autre qu'une préversion. Tout ça pour dire que votre jeu sera aussi sanglant que le nôtre, et ce n'est pas peu dire... Les personnages sont troués par les balles, les plus gros explosent en gerbes impressionnantes, et ceux qui se planquent derrière les fenêtres laissent une trace sanguinolente sur la vitre.



Robocop ne fait pas dans la dentelle... Aucun ennemi ne résiste à ses armes. Et encore, le cri de douleur qu'ils poussent n'est pas photographié!

"Quand y'a du sang, c'est plus marrant!" dixit Niiico. Et il n'a pas tort, le bougre, car sans lui, le jeu perdrait beaucoup de son intérêt.



Vous voilà dans les locaux abritant l'ordinateur Skynet: il a pris le pouvoir et est à l'origine de tous vos soucis.

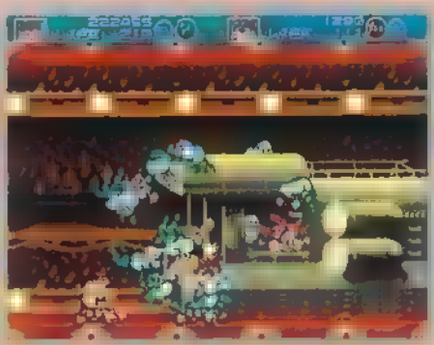
AVIS *non!*

SPY

Peut-être suis-je un peu dur en assenant ce "non" ferme et définitif, mais qu'à cela ne tienne, je le soutiendrai contre tous vos avis. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un jeu qui n'apporte absolument rien de neuf à la ludothèque de la MD. Vous tirez dans tous les sens, point à la ligne. Aucune place à la réflexion, seuls les réflexes sont ici sollicités. [illegible] quand on voit que le jeu se termine en deux heures, on est en droit de se sentir un peu lésé. Certes, la réalisation est (moyennement) bonne. Le sprite est d'une taille appréciable, ses déplacements, quoiqu'un peu lents, sont fluides, et l'ambiance qui se dégage du tout est assez stressante. Mais cela ne suffit pas à garantir l'intérêt du jeu. Ce qui manque le plus ici, c'est le plaisir de jouer, surtout à long terme. En conclusion, vous n'êtes vraiment qu'un guerrier qui se doit d'exploser tout ce qui bouge... Quel est l'intérêt?

ROBOCOP VS TERMINATOR CONTRE GUNSTAR HEROES

Gunstar Heroes (C+24, 92%) est LE jeu d'action sur MD. Impossible de ne pas le comparer à Robocop. L'action y est endiablée. [illegible] système de tir dans la lignée de celui de Robocop, mais les icônes y sont plus nombreuses. Toutefois, ce qui différencie les deux jeux, c'est la variété dont fait preuve Gunstar Heroes en nous proposant quelques jeux dans le jeu et un mode 2 joueurs en simultané inoubliable. Si votre cœur balance entre les deux titres, ruez-vous sur Gunstar Heroes, dont le principe de jeu "poum-poum, ban-ban" est, à mon avis, plus finement exploité.



TERMINATOR

BOSS ET BOBOS

C'est simple... Si vous ne possédez pas une arme autre que le revolver de départ, vous n'avez pratiquement aucune chance de venir à bout du boss. Qu'on se le dise.

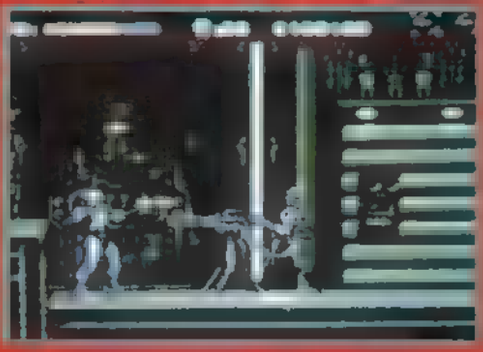
Les machines qui s'occupent généralement de la défense de l'OCP se sont retournées contre leur constructeur... Ami d'un jour, ennemi de toujours.

Impossible de déterminer à quoi correspond ce boss par rapport au film... Mais ce qu'il faut savoir, c'est qu'il n'est pas si difficile que ça à vaincre.

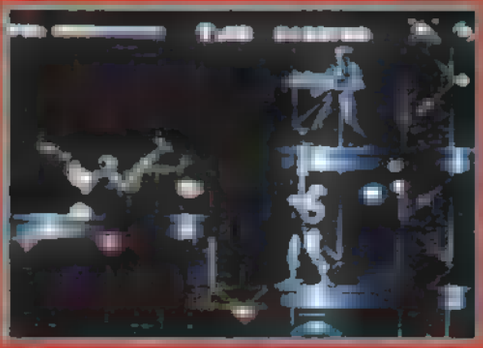
AVIS *oui, mais...*

NIIICO

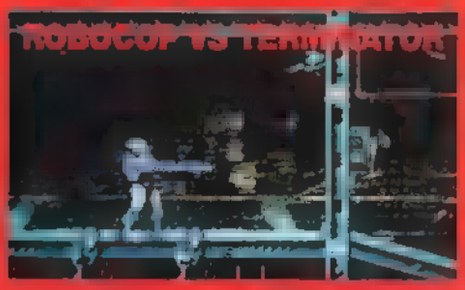
Dans la préversion que j'avais eue entre les mains (Consoles+ 25, preview p. 78), on prenait un malin plaisir à exploser ses ennemis. Et encore, le mot est faible, car ceux-ci agonisaient dans une gerbe de sang avec un cri d'horreur. On pouvait voir les vilains s'éparpiller en morceaux aux quatre coins du tableau. Dans la version définitive de ce soft, rien n'a été changé, et c'est tant mieux pour nous. Les scènes sont toutes aussi gore (gnark! gnark! gnark!), et les fans du comte Dracula et de la série des "Vendredi 13" seront ravis. Il est même étonnant que les programmeurs n'aient pas poussé le vice un peu plus loin, jusqu'à faire gicler de l'huile quand on blaste des robots... ou encore de fournir avec la boîte un petit sachet d'hémoglobine, histoire de faire quelque macabre plaisanterie. Quoi qu'il en soit, Robocop Vs Terminator est un soft que je recommande exclusivement à tous ceux qui ont aimé le dégoulinant Mortal Kombat, le film "Street Trash" ou encore "Alice au pays des Merveilles".



Il est plus que vivement conseillé de récupérer des armes plus puissantes pour venir à bout des boss.



Si vous possédez le laser, un seul coup suffira pour détruire les terminators. Dans le cas contraire... Cliffhanger! Oups, pardon, je voulais dire: "Accrochez-vous!"



EDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

ACTION
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: TOUT JOUEUR
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 73%
L'intro vous plonge dans l'ambiance. Pour chaque niveau, des directives sympathiques.

GRAPHISMES 71%
sont précis mais, dans certains niveaux, l'ensemble est beaucoup trop sombre.

ANIMATION 75%
Les positions de sprites sont nombreuses, et le scrolling ne présente pas de défaut majeur.

MUSIQUE 68%
Très... "hard", dans tous les sens du terme. Et, à la longue, ça devient stressant.

BRUITAGES 77%
Très... "mécaniques", ils sont bien réalisés mais, là encore, on s'en lasse vite.

DUREE DE VIE 65%
On vient à bout des douze niveaux bien trop rapidement. Le challenge n'est pas à la hauteur.

JOUABILITE 76%
Le contrôle du personnage est bon, mais son déplacement trop lent.

INTERET 76%
Un jeu très répétitif, où l'on passe son temps à tirer dans tous les sens. A conseiller aux passionnés, que dis je... aux fanatiques!

SUPER AIR

Rares sont les simulateurs de vol à avoir vu le jour sur une Super Nintendo. Heu... encore que l'appellation "simulateur de vol" pour Super Air Diver ne soit pas très juste. On pourrait plutôt parler de combat aérien, ou encore de shoot'em up de luxe à ailes, nom latin: Missilus Shootus Aerius...

Le principe de Super Air Diver repose essentiellement sur le démantèlement du matériel ennemi. Le tout en mode 7, s'il vous plaît! Pour ceux qui ne savent toujours pas ce qu'est le mode 7 (y en a-t-il encore?), je citerai à titre d'exemple de jeu utilisant cette technique F-Zero, F1 Pole Position, Super Mario Kart, Pilotwings... En bref, mode 7 égale zooms et rotations haut de gamme réalisables grâce à des chips qui assistent le processeur central. Vous voilà donc installé à la place d'un pilote de chasse, sous les ordres de l'état-major de l'armée de l'air. Quatre avions sont disponibles. Chacun possède ses propres caractéristiques: le F-14 D (pour Diesel?!), made in USA, peut supporter de lourdes charges et affiche une grande vitesse de pointe; le FS-X est un avion japonais équipé de missiles télégeidés; le Tornado, avion des forces de l'OTAN, bénéficie d'une grande vitesse de vol à basse altitude, n'est armé d'aucun canon mais supporte pas mal de missiles; enfin, l'A-10A, autre zinc américain, possède un puissant canon, mais son nombre de missiles est limité. Les missions à accomplir sont, elles, multiples. Il peut s'agir de la protection de l'espace aérien (il faut détruire les avions envahisseurs, une vingtaine en général, plus le boss de fin, un sacré coriace!), ou encore du bombardement d'objectifs au sol. Les décors varient selon les zones que vous survolez: une ville pour le premier niveau, un îlot pour le deuxième, une forêt pour le suivant, le désert (y aurait-il un rapport avec une certaine opération Tempête du désert?) pour le quatrième niveau... Attachez votre ceinture, car à Mach 4, il est préférable d'être collé sur son siège plutôt que sur le pare-brise!

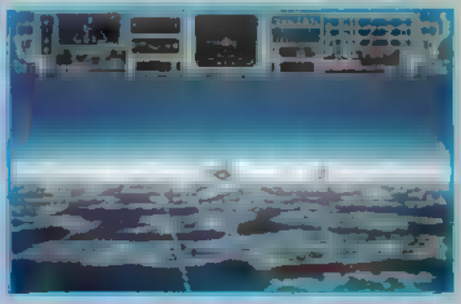
AVIS — oui!

NIIICO

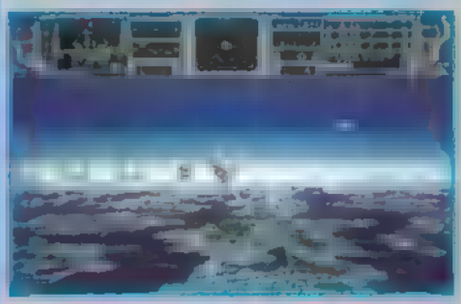
Autant vous l'avouez illico presto: je me suis éclaté comme une bête avec Super Air Diver. Dès que j'ai pris les commandes de mon F-14 D, impossible de décoller de l'écran... Il a fallu les trois quarts de la rédaction de Consoles+ pour m'arracher le joypad des mains. Il faut dire que j'aime ce genre de jeu: vol à basse altitude à "donf" les manettes, vrilles, loopings: tout est réuni dans cette cartouche pour pouvoir s'éclater. Même si les missions se ressemblent un peu (la première et la quatrième ne la différencient que par le décor et la difficulté), on se prend réellement au jeu. Hop! que j'te lance un leurre pour forcer le missile ennemi à le suivre et ainsi laisser mon zinc tranquille... Et blang! un missile Sparrow pour détruire les avions de mes adversaires... Super Air Diver est à conseiller à tous ceux qui sont avides de sensations fortes. "Please, fasten your seat belt and do not smoke. Thanks."

PREMIERE MISSION: LA PRISE EN MAIN

Pour vous aider à vous en sortir, voici en quelques clichés ce qu'il faut savoir pour terminer correctement la première mission (qui, entre nous soit dit, n'est pas si facile que ça pour les novices du manche).

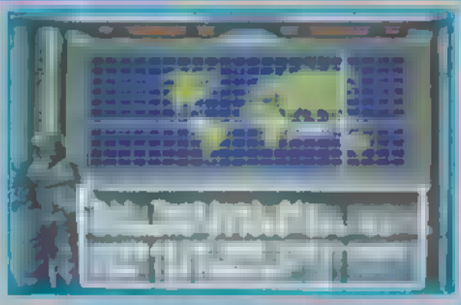


En voilà un, là, juste devant vous, et locké en plus, c'est-à-dire repéré par vos missiles télécommandés. Une simple pression sur le bouton A et hop! la bête est lancée. Adios l'intrus!

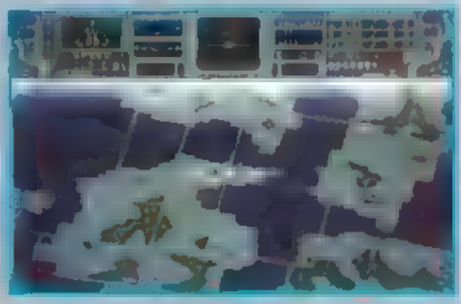


Vous n'êtes pas le seul à posséder des missiles autoguidés. Pour mener à bien votre mission sans égratignures, lancez un leurre (petit point blanc à droite), le missile adverse (à gauche de l'appareil) le suivra. Sont-y bêtes, ces missiles!

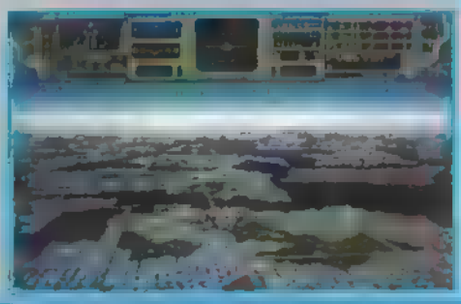
Le boss de fin est juste en dessous de vous. Attention, les missiles téléguidés sont inefficaces, préférez plutôt des missiles normaux, voire le gun, carrément!



Le commandant Jake Steel vous briefera avant chaque nouvelle mission: résumé de la situation, positionnement de l'objectif sur une carte. A vos ordres, mon commandant!



Les loopings... quelle merveille! En plus d'être jolis, ils sont fort utiles: imaginons qu'un avion ennemi vous colle le train, un looping et vous êtes derrière lui. Il ne vous reste plus qu'à le canarder.



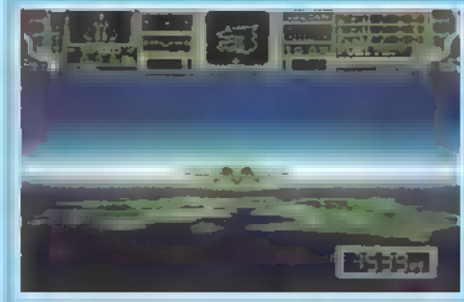
AVIS oui!

MAX

Le seul défaut que l'on pourrait trouver à cette cartouche, c'est que le jeu n'est pas varié du tout! Toujours la même séquence qui se répète: locker l'ennemi, lancer un missile, puis, dans la foulée, balancer un leurre pour ne pas être dessoudé à son tour! Répétitif? Oui. Mais lassant, non! Tout comme Niiico, je suis tombé sous le charme de Super Air Diver malgré le leitmotiv de l'action. La tension qui augmente au fur et à mesure que l'on se lance dans des missions de plus en plus corsées, les ruses que l'on découvre à force de combattre (vrille, looping, timing au petit poil pour envoyer les leurres, etc.) et le fait que la difficulté globale du jeu soit assez élevée, voilà qui devrait ravir les amateurs de ce type de shoot-them-up. Côté réalisation technique, l'ensemble est largement suffisant: graphismes et bruitages corrects et animation vraiment convaincante. En conclusion, pas un Méga-Hit, mais un titre très attachant.

VOTRE OBJECTIF: BOMBARDEMENT DU MATÉRIEL AU SOL

Dans cette deuxième mission, choisissez de préférence l'A-10A. La puissance de son canon et les quelques missiles qu'il a à son bord suffiront à détruire en quelques passages seulement les installations ennemies.



Voici le terrain de votre nouvelle campagne: une île du Pacifique. Petite merveille à elle toute seule de par sa beauté, ne restez pas trop longtemps à la contempler, car le fuel brûle vite...

Un premier passage en rase-mottes sur l'objectif, histoire de repérer les lieux: la cible rouge est l'un des deux objectifs à détruire. Canardez-la sec, la réussite de votre mission en dépend.

Encore plus bas sur la cible. Remarquez l'indicateur, en haut et au centre de l'écran: il vous permet de connaître l'état de "santé" de la cible. A 0%, c'est dans la poche.

Tant la cruche à l'eau, qu'à la fin... elle se casse. Voilà ce qui arrive aux petits malins qui ne regardent pas leur altimètre ou qui jouent les kamikazes: ouh! le gros crash...

EDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: DECEMBRE
PRIX: [illegible]

COMBAT AÉRIEN
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: ASSEZ DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: [illegible]
CONTINUE: [illegible] À 5

PRESENTATION	**79%**
Un écran-titre digitalisé très beau, et un briefing du commandant avant chaque mission.	
GRAPHISMES	**75%**
Rien de remarquable, hélas... Les avions sont un peu petits, et c'est dommage.	
ANIMATION	**89%**
Une impression de vitesse effroyable! Ames sensibles, évitez les vrilles et les loopings!	
MUSIQUE	**75%**
Omniprésentes, sans être casse-tête.	
BRUITAGES	**77%**
Sans atteindre des sommets, on en est pleinement satisfait.	
DUREE DE VIE	**85%**
Un soft qui, par sa difficulté croissante au fil des missions, vous retiendra assez longtemps pour amortir son achat.	
JOUABILITE	**85%**
Super Air Diver est très bien conçu, et tous les boutons du joypad sont intelligemment utilisés.	
INTERET	**84%**
Un bon jeu de combat aérien/action qui séduira les pilotes en herbe et les dingos de vitesso-mode 7. De quoi attraper une trichine!	

GODS

Dans un monde ravagé par le Mal et la destruction vit un homme aux pouvoirs étonnants. Ce héros lutte pour conquérir l'immortalité. C'est en parcourant les quatre temples du Pouvoir qu'il acquerra peut-être la puissance suprême et deviendra l'égal des dieux.

Vous voilà embarqué dans une bien noble quête, mais les dieux de cette cité légendaire vont vite vous faire comprendre la difficulté de la chose. Premier souci: les monstres. Ils déboulent de toute part en rampant, volant ou sautant. Ils vous lancent des boules d'énergie ou vous crachent à la figure des jets de bave immonde. Ils sont là pour vous mener la vie dure et, surtout, pour renforcer l'action de cette aventure. Ensuite, deuxième souci, vous devrez franchir des fossés hérissés de pieux acérés! Le seul moyen de passer ces obstacles sera de trouver le levier qui les abaisse. Simple en théorie, un peu plus coton en pratique! De quoi étoffer cette fois-ci l'aspect réflexion de l'aventure. Voilà pour le principe. Vous devrez ensuite récupérer les icônes qui correspondent à de nouvelles armes ou à des trésors, et vous serez paré... ou presque! Avant de vous lancer dans ce terrible combat, apprenez que chaque monde comporte ses pièges spécifiques. Il sera indispensable de les mémoriser. Ainsi, le premier temple regorge de trappes qu'il faudra désamorcer. La cité perdue n'est pas très vaste, mais de complexes énigmes devront y être résolues. Le labyrinthe est, comme son nom l'indique... labyrinthique. Et, pour finir, en guise de cerise sur le gâteau, vous goûterez aux surprises du monde souterrain, qui regroupe toutes les infâmies des premiers niveaux, avec un nombre d'ennemis encore plus conséquent.

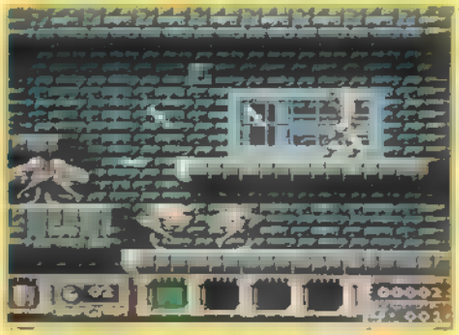
AVIS *oui, mais...*

SPY

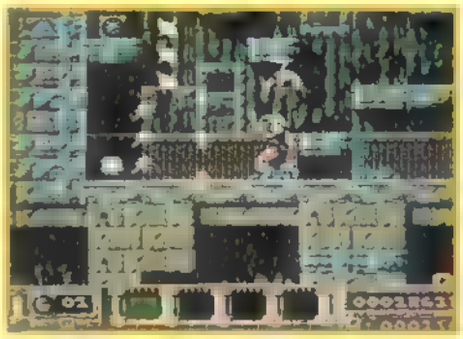
Ce soft me laisse une impression étrange... J'avoue volontiers que la conversion sur console de ce jeu célèbre sur micro est réussie, mais il lui manque quand même quelque chose. Il faut dire que ce qui était à l'époque une référence en matière de jeu d'action (les concurrents étaient peu nombreux) devient aujourd'hui un peu passé de mode sur console, où les jeux de plates-formes sont légion. Toutefois, le principe action/réflexion développé ici est pour le moins novateur. Sur le plan technique, les commentaires pourraient aller bon train (reportez-vous donc aux notes), mais c'est de la maniabilité dont il faut se méfier en premier lieu. Car même si elle a été améliorée par rapport à celle des versions Amiga ou PC, elle reste un obstacle gênant dans les premières parties. En conclusion, le jeu est bon, quoiqu'un peu difficile, et une jouabilité améliorée n'aurait fait de mal à personne.

LA FRAPPE DU DIEU POIGNARD...

... et pas pochard. De nombreuses icônes sont disposées sur votre route. Certaines signalent des trésors, d'autres des armes. Pour ces dernières, vous devrez être assez malin pour combiner celles qui occasionnent le plus de dégâts avec celles qui ont la plus grande portée...

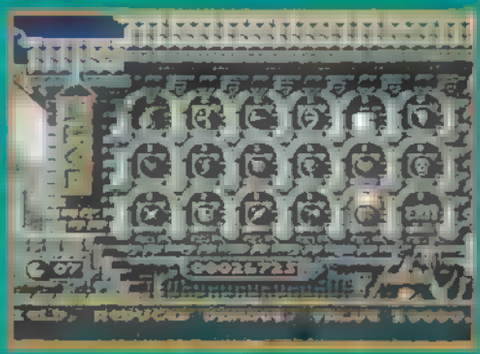


Voici le tir de base. Quelques couteaux sont lancés en tir groupé pour aller s'écraser sur la cible en droite ligne. Peu dévastateur, mais efficace.



Vous conviendrez que ce tir-là a tout de même un peu plus la "pêche" que le précédent! Les icônes, comme celle en haut à gauche, n'ont pas servi à rien...

Chaque fin de niveau est ponctuée par un ultime combat avec le féroce gardien du temple. Vous voici aux prises avec le dragon d'or, qui se révèle finalement bien moins coriace que la légende ne le laissait accroire.



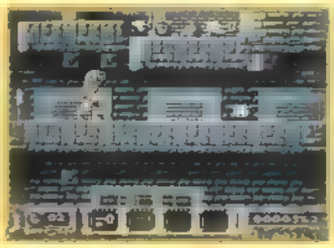
Vous pourrez de temps à autre trouver un marchand ambulant dont la boutique regorge d'objets en tout genre. Armes, sorts de magie, victuailles: vous y trouverez tout, si tant est que vous ayez les brouzoufs sonnants et trébuchants dans votre bourse.

MONSTRES DE TOUT POIL...

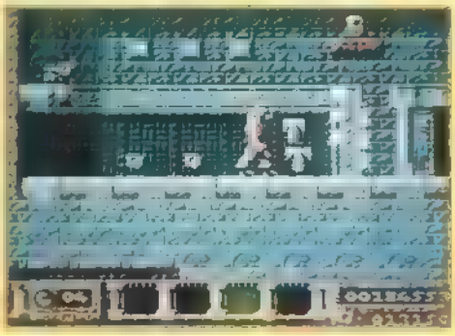
... et de toute infâmie. On n'y échappe pas et, parfois, on en redemande (!). Voici quelques portraits choisis des charmantes bébêtes qui vous attendent...

CREUSEZ-VOUS UN PEU LA TETE...

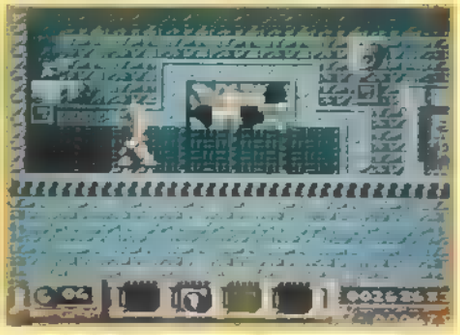
... et pas à la hache, SVP... Les leviers seront vos compagnons de route, et à aucun moment il ne faudra les oublier. Ils ouvrent des portes, des trappes ou font apparaître des monstres et des trésors. Il faudra parfois trouver les clefs pour les actionner... Toute exploration a son prix!



Les pieux à gauche entravent votre progression. Trouvez la bonne combinaison de leviers, et vous pourrez passer sans danger.



Autres tableaux, autres énigmes. Vous devrez ici récupérer toutes les parties manquantes de cette tenture pour ensuite vous emparer de la clef.



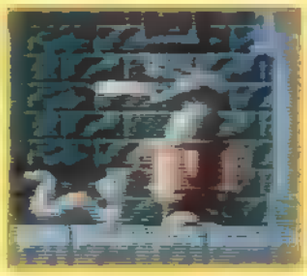
Vous venez de récupérer trois cristaux d'un étrange éclat. Ils feront bouger des cubes, qui porteront ensuite jusqu'à vous la clef de la salle des trésors.

Vous voilà en compagnie de votre familier (le faucon métallique, en haut à gauche du héros!), qui se fera un plaisir d'aller détruire ces chauves-souris gênantes.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Quelle responsabilité: être un dieu parmi les dieux! En tant qu'Hercule, me voilà en train d'arpenter les dédales d'un château, tel Thésée dans le Labyrinthe du Minotaure. Armé de couteaux affûtés pour l'occasion, je vais devoir combattre des monstres sortis tout droit de la mythologie grecque (ne comptez pas sur moi pour vous les citer, demandez plutôt à votre prof de français, il est au courant, lui...). Un pari passionnant? Eh bien, pas tant que ça. Voyez-vous, le maniement de votre Hercule est par trop déplorable. Le temps de réponse du personnage par rapport à votre action sur la manette est long, beaucoup trop long. Le temps de se retourner ou de s'agenouiller pour éviter un monstre et hop! c'est trop tard, il est sur vous! Ce qui sauve ce soft, ce sont sûrement les couleurs foisonnantes et la qualité des décors. Un jeu recommandé uniquement à ceux qui aiment se prendre la tête à avancer à pas de mouche dans un monde de brutes.



EDITEUR: ACCOLADE
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

ACTION/REFLEXION
1 JOUEUR
CONTROLE: MAUVAIS
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: –
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 51%

Le personnage se prépare pour aller au combat. Puis, après l'écran-titre, plus rien!

GRAPHISMES 81%

Leurs couleurs sont trop ton sur ton, mais leur finesse et leur précision sont très appréciables.

ANIMATION 73%

Un scrolling sur deux niveaux assez fluide, mais l'animation du personnage est trop rapide.

MUSIQUE 69%

Six airs de techno pas vraiment adaptés, qui ne mettront pas longtemps à vous refroidir.

BRUITAGES 70%

Le personnage hurle à chaque saut, et cela devient vite désagréable. Le reste est correct.

DUREE DE VIE 87%

Le jeu est dur... très dur! Le système de mots de passe vous permet d'avancer régulièrement.

JOUABILITE 56%

Le personnage répond avec retard, et les sauts sont mal adaptés à la distance.

INTERET 88%

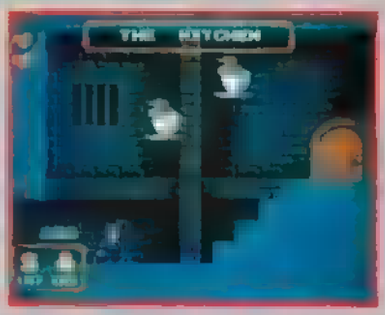
Gods est un jeu de plates-formes intelligent et varié, mais qui s'avère toutefois trop difficile et, surtout, pas assez maniable.

The Addams

Un an, voilà maintenant plus d'un an qu'on attendait de voir débarquer cette affreuse famille sur notre chère et tendre Megadrive! Aujourd'hui, c'est chose faite... Alors, le jeu est-il à la hauteur de nos espérances les plus folles?

Identique à la version d'une certaine console concurrente (Super Nintendo, pour ne pas la citer, C+ 11, 89%), par le genre et le nombre des tableaux, celle-ci diffère pourtant par une difficulté nettement plus élevée et des graphismes un peu moins colorés. L'histoire, pour ceux qui ne seraient toujours pas au courant (y en a-t-il encore? On se le demande...), est des plus simples: oncle Fester a perdu la mémoire et a été envoûté par Abigail Craven, une très vilaine fille qui ne pense qu'à s'emparer du trésor des Addams. De plus, cette garce a capturé et emprisonné les autres membres de la famille à l'intérieur même de leur immense manoir. Seul Gomez a réussi à échapper à l'emprise de cette sorcière. Il est donc l'unique personne à pouvoir sauver la partie en libérant son fils (Pugsley), sa fille (Wednesday), Granny, l'oncle Fester et sa femme (Morticia). Seulement voilà, l'immense manoir est truffé d'ennemis de toute sorte et votre tâche en sera d'autant plus difficile: tasses, fantômes, oiseaux, gardes en armure, boules de neige, pingouins, yétis, guillotine... pas facile à digérer, cette sacrée mélasso-compote de sales bestioles! Inutile de vous cacher la vérité: seuls les meilleurs d'entre vous seront capables de venir à bout de ce satané jeu... Alors, vous sentez-vous l'âme d'un Gomez ou, plutôt, l'âme d'un froussard? Comme disait Coluche: "Choisis ton camp, camarade!"

La salle des tortures: l'une des pièces les plus difficiles à franchir. Admirez les ombres et les couleurs... mais attention aux sirènes!



La cuisine regorge d'ustensiles en tout genre. Méfiez-vous de tout ce qui bouge: sautez, courez, baissez-vous, rebondissez sur la tête des ennemis pour les vaincre.

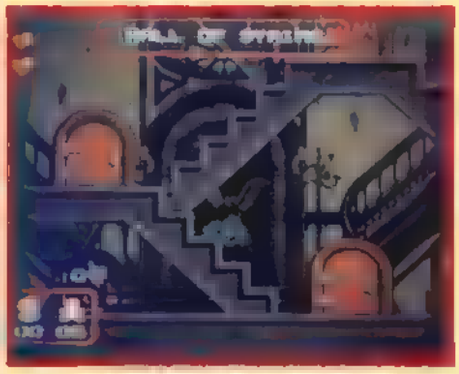
AVIS oui!

NIIICO

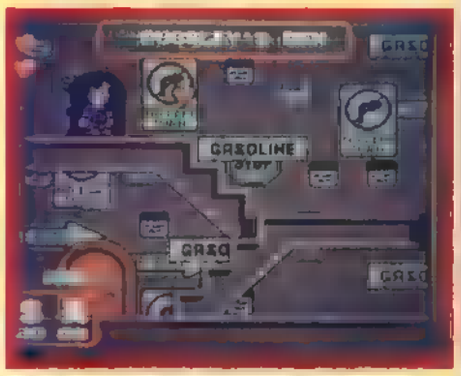
Cette version d'Addams Family sur Megadrive est époustouflante. Déjà parce qu'elle est sur de nombreux points identique à la version Super Nintendo: les tableaux à traverser, les boss de fin de niveau et les salles secrètes [redacted] y en a beaucoup)... tout cela, c'est kif-kif, [redacted] donc excellent. Seule différence vraiment notable, la difficulté du jeu: elle est plus poussée sur MD que sur SNIN, et est certainement due à une inertie trop importante du personnage et à des monstres un peu trop "collants". En effet, il est parfois un peu dur de s'arrêter où l'on veut (surtout dans le niveau de Glace...) sans se prendre un monstre dans les dents. Quoi qu'il en soit, l'intérêt du jeu reste intact et Addams Family se révèle vraiment un très bon jeu de plates-formes. Passer à côté d'un tel trésor serait, à mon avis, une erreur Kolossale, Herr Mayer!

SALLES SECRÈTES: SUIVEZ LE GUIDE!

Addams Family ne se contente pas de nous proposer un terrain de jeu immense. Il cache au plus profond de ses entrailles maintes salles secrètes. Dans ces dernières, dollars, cœurs et Extra-life en profusion vous tendent les bras! Alors, qu'attendez-vous?



La première de ces pièces se trouve à gauche de l'écran quand vous entrez dans le manoir. Dirigez-vous sous l'escalier, appuyez sur le haut de [redacted] manette et, ô miracle! [redacted] grincement des gonds d'une porte résonnera agréablement à vos oreilles...



Une fois dans la nouvelle pièce, montez sur le palier le plus haut. Au centre de celui-ci, même opération que précédemment: manette vers le haut [redacted] hop! une porte invisible s'ouvre. Une vingtaine de vies et autant de cœurs attendent sagement d'être ramassés...

Dans la galerie des portraits, quand vous apercevrez les tableaux de Pugsley et de Wednesday, faites apparaître un gros bloc (celui de droite), grimpez dessus et effectuez un saut sur la gauche... Le tour est joué!

Quand vous échouez dans votre mission, c'est cet écran qui apparaît. Au lieu de vous précipiter directement sur la porte qui affiche "Continue", dirigez-vous encore plus à gauche... la cueillette des vies va continuer!

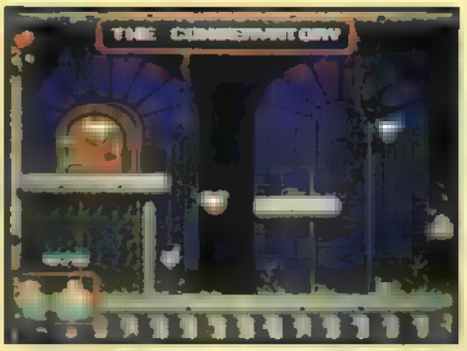
Family

EDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITE: JANVIER 94
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: ASSEZ BON
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: [illegible]
CONTINUE: PASSWORDS

QUELQUES ASTUCES...

Le boss de fin du niveau de Glace est un gros bonhomme de neige. Evitez ses boules (de neige!) et sautez-lui quatre fois sur la tête. Méfiez-vous de lui, il n'est pas facile à vaincre. Pour ceux qui se plaignent de ne pas avoir assez de vies et de cœurs en début de partie, entrez le code suivant: "&1Z9L". Vous obtiendrez ainsi trois cœurs et vingt-huit vies. Ça vous convient?

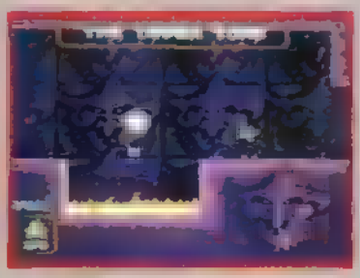


Le passage par la serre vous en fera voir de toutes les couleurs: ce lieu privilégié des oiseaux, et en principe paradisiaque, est en fait vraiment infernal. Un petit tip: quand vous pénétrez dans la serre, dirigez-vous sous la porte et appuyez vers le haut. Une porte s'ouvre. Entrez, cela vous évitera déjà de passer par la première salle.

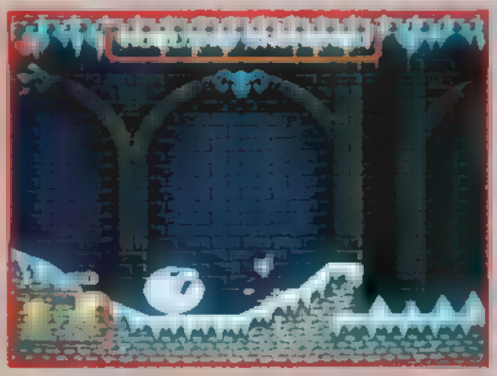
AVIS — oui!

SPY

Aucun doute, cette version est à mon goût supérieure à la version SNIN. D'accord, on sent bien la différence de qualité des graphismes, mais la difficulté, ici corsée, apporte une durée de vie beaucoup plus importante (mes déductions m'étonneront toujours!). Pour le reste, je ne vois pas grand-chose à redire... La réalisation est d'un bon niveau, les déplacements du personnage plus rapides, l'intérêt souvent renouvelé grâce à la découverte permanente de nouvelles salles secrètes. L'aspect plates-formes est bien géré et, même si nous restons dans le domaine du très classique, on s'amuse beaucoup et on y revient sans problèmes. En conclusion, Addams Family est un soft accrocheur qui plaira aux amateurs mais se révélera un peu difficile pour les débutants.



Vous voilà maintenant dans la crypte. Attention aux boules de feu...



Un petit tour chez Mimile, le bonhomme de neige. Non seulement vous glissez sur le sol gelé, mais en plus vous devrez éviter de vous faire toucher par des pingouins, des boules de neige, des yétis à poil dur...

PRESENTATION	**75%**
Pas grand-chose à se mettre sous la dent...	
GRAPHISMES	**90%**
Des couleurs parfaitement choisies dans des dégradés extraordinaires: admirez la crypte...	
ANIMATION	**90%**
Rien à lui reprocher, c'est un comble, non? Même les boss de fin de niveau, qui sont de gros sprites, ne clignotent pas!	
MUSIQUE	**85%**
Thème principal du film et musique d'ambiance, que demande le peuple, sacrebleu?	
BRUITAGES	**80%**
Certains sont bien réalisés, d'autres beaucoup moins. L'ensemble est correct, sans plus.	
DUREE DE VIE	**91%**
Le jeu est très difficile et très long. Mais, grâce aux Passwords, on ne s'en lassera pas de sitôt.	
JOUABILITE	**90%**
Le personnage répond à vos moindres exigences et, croyez-moi, c'est fort utile pour ce jeu.	
INTERET	**89%**
L'immensité des tableaux et le nombre de salles secrètes font d'Addams Family une valeur sûre.	

might &

Les jeux de rôles que nous connaissions sur console n'avaient, jusqu'à ce jour, guère de rapport avec ceux disponibles sur micro-ordinateur. Eh bien, cela vient de changer. Might & Magic II va vous permettre de découvrir les joies du jeu de rôles "sérieux"!

La série des Might & Magic en est actuellement à son cinquième épisode sur PC. Alors, pourquoi avoir directement adapté le deuxième volet de cette saga sur console? On n'a toujours pas la réponse. Vous dirigez une équipe de six aventuriers (guerriers, mages, prêtres, voleurs, etc.), auxquels vous pouvez adjoindre deux mercenaires (payants!). Ces héros disposent de caractéristiques (force, dextérité, etc.) et de compétences (natation, "pick lock", éclaireur en forêt, etc.) qui évoluent au cours de l'aventure. Tiens, justement, parlons un peu de l'aventure. Vous devez visiter successivement huit villes, abritant chacune des myriades de monstres, de donjons et de trésors, ainsi qu'un immense pays composé de forêts, montagnes, lacs, rivières, marais... La représentation en 3D "case par case" (du type Dungeon Master) est riche en couleurs. Les graphismes sont directement adaptés de la version PC – comme tout le jeu d'ailleurs –, et l'on peut regretter que les capacités de la Super Nintendo ne soient jamais utilisées. Les thèmes musicaux qui accompagnent vos pérégrinations sont très bons, bien qu'un peu répétitifs. La gestion au joystick n'est, finalement, pas si désagréable, même si elle nécessite une phase d'adaptation. Dernière minute: comme vous avez pu le constater (si! si! on sait bien que vous n'avez pas les yeux dans la poche, et il y aurait toujours eu un petit malin pour aller cafter auprès de Wieklen: "Eh! oh! T'as vu, tous les textes sont en anglais sur les photos. Y nous prennent pour des cakes, à Consoles+, y nous ont rien dit..." Allez, on vous connaît, et à C+, on vous en donnera toujours... +), donc [ouf! NDLR], la version testée dans ces pages étaient 100% rosbeef. Mais, depuis, tous les textes ont été traduits. Bel effort... Merci qui? Merci Elite!

AVIS *oui, mais...*

WIEKLEN

La grande qualité de MM II c'est de représenter un cas unique. C'est, à ma connaissance, le premier jeu de rôles de ce genre à voir le jour sur console. Bien sûr, il faut bien le dire, il ne s'agit que de la conversion d'un vieux jeu sur PC, dont les textes ont été ici intégralement traduits en français (bravo!). On peut aussi regretter que cette conversion soit si fidèle, et que, par exemple, les programmeurs n'aient pas profité des zooms ou des rotations possibles sur la SNIN. Mais ne vous y trompez pas: MM II reste un jeu plaisant, immense, et d'une durée de vie incroyable. Si vous ne connaissez pas les Bard's Tale, Wizardry et autres Might & Magic disponibles sur micro, ce nouvel univers sera sans aucun doute intéressant à découvrir. Pour les autres, laissez tomber. Intéressez-vous plutôt à Shining Force.

LES COMBATS

Au moment des combats, chacun des adversaires frappe tour à tour. De ce fait, le programme est seul à décider de celui qui portera la première offensive.

Les monstres sont très variés et vous attaquent généralement en groupes hétéroclites. Ils ne sont hélas pas tous visibles à l'écran. Seule le "stremon" de début de liste vous fait face ici.

Voilà, vous avez vaincu (mais je ne sais pas 19 raboureis NDMax)! Mais vos personnages sont dans un bien triste état et il va falloir dès que possible leur offrir un repos réparateur.

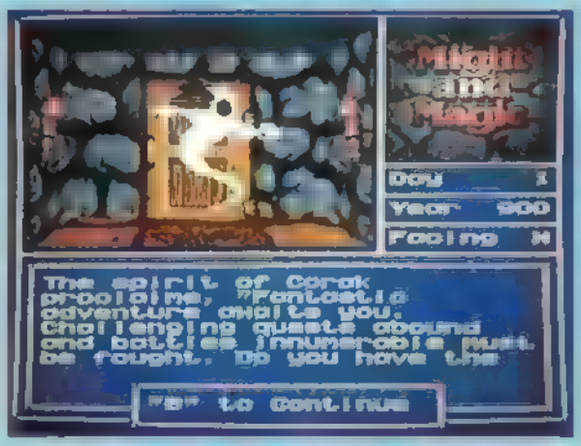
Le seul moyen de progresser, c'est de remporter des combats. Vos personnages gagneront en expérience, et les victoires vous rapporteront or et objets divers, si possible magiques. La seule difficulté consiste à crocheter le coffre, qui peut être piégé.

Admirez la complexité et la richesse de la création des personnages. Huit métiers, cinq races et trois caractères permettent de créer des héros bien typés.

MAGASINS

A chaque niveau, vous acquérez le pouvoir de lancer de nouveaux sorts. Malheureusement, ces derniers ne sont pas fournis d'office, et vous devez les acheter à la guilde des magiciens. Dans chaque ville, des sorts différents vous seront proposés...

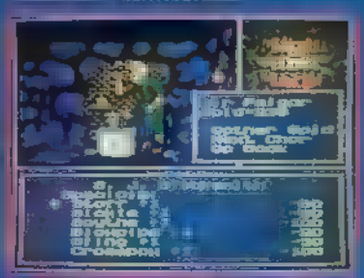
magic



Au tout début du jeu, ce fantôme vous expliquera bien rapidement le pourquoi du comment. A d'autres moments, des personnages "spéciaux" interviendront ainsi pour vous mettre sur le bon chemin ou vous donner des informations importantes.

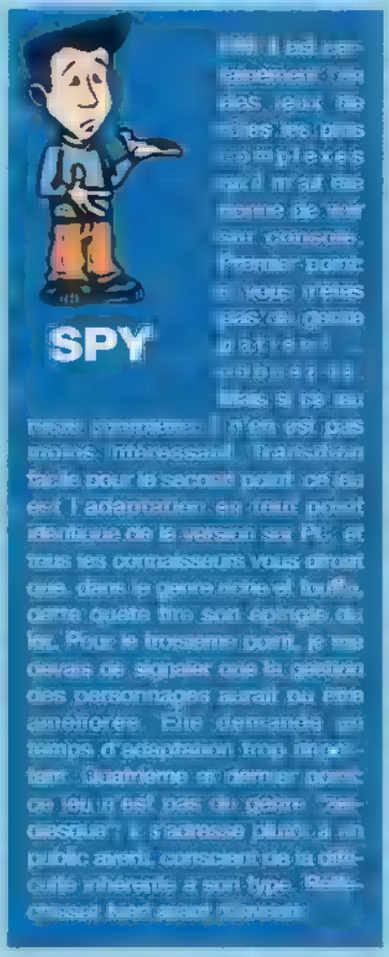
EN TOUT GENRE

Vous mêmes pas seul dans ces grandes étendues [illegible] était juste une tentative pour [illegible] vous proposeront dans chaque ville leurs services. Vous [illegible] taverne, le temple, etc.



L'armurier vous permettra certes de vous équiper, mais aussi de revendre le matériel qui ne vous sert pas ou plus, et ainsi de vous constituer un petit pécule, bien utile par exemple pour pouvoir acheter des sorts.

AVIS oui, mais...



[illegible] Il est certainement [illegible] pas, jeux de rôles les plus complexes qui n'ait eu comme de voir sur consoles. Premier point: si vous n'êtes pas un gamer [illegible] vous [illegible] mais si ce [illegible] n'en est pas moins intéressant. Transition facile pour le second point: ce jeu est l'adaptation en jeu pour [illegible] de la version sur PC, et tous les connaisseurs vous diront que dans le genre rare et [illegible], dans quête tire son épingle du jeu. Pour le troisième point, je me devais de signaler que la gestion des personnages aurait pu être améliorée. Elle demande un temps d'adaptation trop [illegible]. Quatrième et dernier point: ce jeu n'est pas du genre "[illegible]", s'adressant plutôt à un public averti, conscient de la difficulté inhérente à son type. [illegible] tant mieux!

Diverses missions vous seront proposées au cours de l'aventure. Retrouvez le gobelet d'or de ce mage, il vous aiguillera ensuite sur une autre quête.

Cette bestiole, fort sympathique, me rappelle étrangement une rencontre que j'ai faite dans Jurassic Park... Heureusement, elle est nettement moins résistante que les "vrais" dinos!

EDITEUR: ELITE
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

JEU DE ROLES
1 JOUEUR
CONTROLE: CORRECT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 76%
Après une belle image d'introduction, on passe directement à la création des personnages.

GRAPHISMES 85%
Ils sont corrects, mais ne tirent pas vraiment parti des possibilités de la console.

ANIMATION 63%
Un peu d'originalité dans la présentation des monstres n'aurait pas fait de mal.

MUSIQUE 86%
Des thèmes qui collent parfaitement à l'action. Ils manquent peut-être un petit peu de variété...

BRUITAGES 68%
Vous avez envie d'autre chose que des classiques "argh" et "clang"? Cherchez ailleurs!

DUREE DE VIE 97%
Eh bien, disons six ou huit mois pour terminer ce jeu. Si vous êtes passionné, bien sûr!

JOUABILITE 68%
Initialement prévues pour le clavier, certaines commandes au joypad prennent du temps.

INTERET 81%
Un principe de jeu rare sur console. Un jeu de rôles prenant et très, très grand... Impossible de ne pas craquer si on aime le genre.

Hook

Souvenez-vous, cette année, Hook fut le blockbuster du Noël avec Michael Douglas, Dustin Hoffman, Julia Roberts et Robin Williams. Pour quelques uns, ce film fut un succès, pour d'autres, il fut un flop. Quoi qu'il en soit, Hook nous apprend que Peter Pan, c'est pas qu'pour les mômes! Et Sony, qui a acquis les droits du film, nous propose aujourd'hui une version Mega CD bien sympathique.

Grâce à Sony, Hook nous arrive donc sur Mega CD français. L'introduction, dont la qualité est très inégale, expose le problème auquel le gentil Peter se trouve confronté. Le jeu débute alors que vous êtes en compagnie des orphelins, vos anciens amis. Le chef de ce petit groupe (celui à la coupe de cheveux genre punk-Woodstock) n'apprécie pas vraiment que vous lui sifflez sa place, et vous défie publiquement (oh! le malotru!). Au premier niveau, donc, votre but sera d'aller combattre cet énergumène et de lui chiper son superbe sabre en or. Les niveaux suivants vous mettront aux prises avec divers individus plutôt louches, comme le monstre-clown-boxeur-herbivore, au deuxième niveau. Il est important de préciser que le sabre de Peter lui confère un pouvoir magique, que vous pourrez utiliser un nombre de fois limité par niveau. Mais ce n'est pas tout: Mister Pan peut aussi voler, courir, sauter, nager. Bref, c'est un athlète parfait. Quant aux bonus, vous en trouverez plus qu'il n'en faut, et vous pourrez facilement vous refaire une beauté en récupérant des champignons invisibles. Comme disait ma grand-mère, "les champignons, c'est bon pour la santé"...

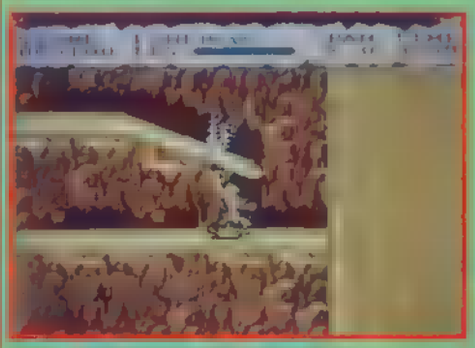
AVIS *oui, mais...*

PETER

Si j'ai choisi ce pseudo voici quelques mois, ce n'est pas pour des prunes. Peter Pan et moi sommes tous les deux aussi géniaux, et je peux vous assurer que la vie d'un héros n'est pas toujours facile (oui, merci, mes chevilles vont bien!). Et je peux vous certifier également que la version MCD de Hook ne manque pas de piment. Les graphismes sont étonnamment hauts en couleur et l'animation, bien qu'un peu lente lorsque Peter marche normalement, reste de très bonne facture. Ici, pas d'effets spéciaux, pas de zooms vertigineux ni de rotations nauséeuses! Seule compte la magie de l'action, merveilleusement renforcée par la bande-son originale du film (orchestre et qualité CD, oui madame!). Cependant, je me dois de vous prévenir, cher lecteur: Hook n'est pas à mettre entre toutes les mains. Les vrais accros de la baston et du jeu speedé n'y trouveront pas leur compte. En effet, à part un petit problème de maniabilité qui survient lors de la première partie, le jeu est assez facile et les niveaux ne sont pas très longs. En conclusion, je dirai que Hook conviendra parfaitement aux petits et jeunes joueurs qui désirent retrouver la gentillesse du superbe film de Spielberg.

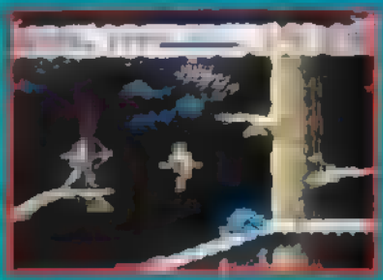
ASSIS, COUCHÉ, OU LES JAMBES EN L'AIR!

Bon, d'accord, de nos jours, beaucoup de jeux vidéo proposent de multiples positions pour le héros. Peter en possède une panoplie remarquable, dont les commandes ont été simplifiées. Sur simple pression continue du boutton A, Peter se met à courir comme un cabri, il peut voler pendant un certain temps (vous pouvez d'ailleurs économiser le temps qui vous est imparti et le gérer sur tout le niveau que vous traversez) il a même la possibilité d'aller dire bonjour aux p'tits poissons. Mais là où Peter excelle, c'est dans le domaine de la multifonction. Il peut en même temps voler, courir et donner des coups de sabre. Ce qui se révélera très pratique, par exemple pour dénicher les adversaires qui se cachent subtilement dans les arbres.



Superbe position: Peter se joue comme une bête, après avoir récupéré son pouvoir!

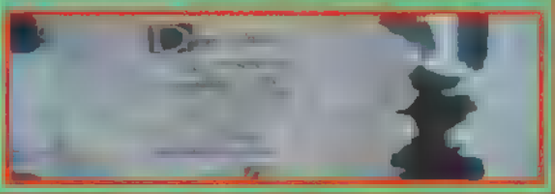
Bras croisés: n'hésitez pas à crever ballon de l'ennemi, car lui ne se gênera pas pour vous tirer dessus.



D'un côté, les archers vous balancent une volée de flèches; de l'autre, les hérissons métalliques (?) vous foncent dessus... Aurez-vous assez de nerfs?

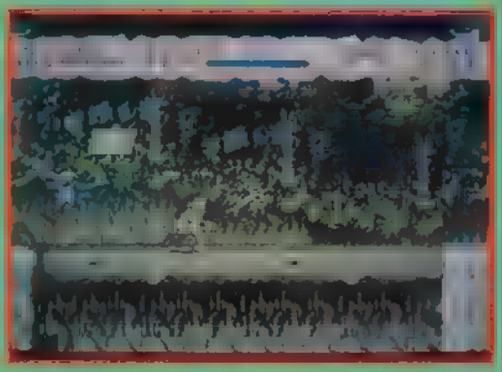
L'INTRODUCTION

L'intro vous offrira quelques scènes digitalisées animées qui feront baver ceux qui ne possèdent pas de MCD.



HOOK SUR MEGADRIVE

Nous avons eu la chance de recevoir la version cartouche de Hook en même temps que la version CD. En vérité, je vous le dis, cette version cartouche est presque identique à la version CD. Elle profite des mêmes graphismes, des mêmes couleurs, de la même rapidité d'animation, etc. Deux petits détails font pourtant la différence: la bande-son qui, sur cartouche, se résume à des petits bips, et les quelques scènes digitalisées animées supplémentaires dont dispose la version CD. Bref, si vous avez un MCD, n'achetez la version CD que si elle se trouve au même prix que la cartouche.



"Tiens! Ça t'apprendra à obéir à ta mère!" Votre sabre infligera la raclée du siècle à tous ces garnements.

La carte de l'île s'affiche à chaque fois que vous passez un niveau: ingrédient classique!

AVIS — *oui, mais...*

SPY

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les jeux de plates-formes sur MCD ne sont pas légion. D'accord, on va avoir droit à Sonic CD, et Wolfchild et Batman Returns sont déjà sortis, mais ils ne brillent pas par leur intérêt (les deux derniers, bien sur!). Hook, lui, m'a énormément accroché. Les compositions musicales sont de très bonne qualité et elles rythment votre quête de manière étonnante. La partie de plates-formes est bien pensée et le fait de pouvoir voler confère une toute nouvelle dimension au jeu. Toutefois, ne nous emballons pas trop vite. On aurait pu attendre beaucoup mieux de la part de ce support puisque, graphiquement, la version sur SNIN excelle. De plus, la maniabilité est toujours aussi délicate, car chacun de vos sauts souffre d'un temps d'inertie important. Si vous êtes du genre pressé de jouer sur MCD, achetez! Vous passerez à mon avis un bon moment. Mais, dans le cas contraire, patientez pour acheter Sonic CD.

ÉCONOMISEZ VOTRE TEMPS DE VOL

Le temps de vol qui vous est offert est très limité. Il faut donc prendre la sage habitude de se serrer la ceinture en ce qui concerne sa consommation. Par exemple, dans le premier niveau, illustré ici, vous serez obligé à un moment de prendre la voie des airs pour atteindre une haute plate-forme. La subtilité consiste à courir le long du pont de bois et à sauter le plus loin possible. Le fait de mettre en marche la fonction Voler uniquement au moment où Peter commence à redescendre permet d'économiser au maximum son pouvoir. De plus, au même endroit (revoir photo), un passage secret vous oblige à voler pour atteindre un bonus de trois vies supplémentaires. Le mieux est de contourner la première entrée et de se diriger vers la deuxième, plus en haut et vers la droite. Laissez-vous alors tomber dans le vide et mettez-vous à voler seulement lorsque Peter est à deux doigts de toucher les pics mortels. Tout un art!

EDITEUR: SONY IMAGESOFT
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: N.C.

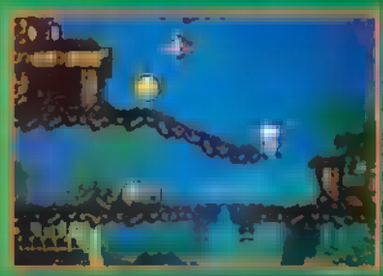
PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: ASSEZ BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION	**86%**
Deux ou trois scènes extraordinaires à base de digitalisations du film, entrecoupées de dessins japonisants pratiquement fixes.	
GRAPHISMES	**93%**
Du très bon travail, d'autant plus réjouissant pour la version Megadrive.	
ANIMATION	**81%**
Rien d'extraordinaire, mais le tout se tient bien.	
MUSIQUE	**97%**
Thèmes superbes, orchestration parfaite: l'ensemble reflète bien la magie du jeu.	
BRUITAGES	**79%**
Un petit peu décevants... On a vu mieux dans le même genre, surtout pour un support CD.	
DUREE DE VIE	**76%**
Les bons joueurs viendront assez vite à bout des 11 niveaux de cette aventure.	
JOUABILITE	**80%**
Les premières parties seront difficiles. Avec un peu d'expérience, cela va vite mieux.	
INTERET	**83%**
Hook est un soft très sympa et bien réalisé. Dommage que la version sur CD ne surpasse pas plus nettement celle sur MD.	

Pierre le Chef is...

La cuisine française, c'est bien connu, est réputée comme la plus raffinée du monde. Nombreux sont les touristes qui viennent en France spécialement pour goûter les petits plats de nos grands chefs cuisiniers.

[illegible]



Le Pérou. Qui n'a entendu parler de ses fabuleuses cités légendaires? Les graphismes sont vraiment superbes.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

La première impression que m'a fait Pierre le Chef is... Out to Lunch a été très bonne. Je me suis dit: "Chouette, un jeu de plates-formes rigolo!" Moi qui ne suis plus tout jeune (mon anniversaire est à la fin du mois de janvier, alors je remercie d'avance les lecteurs qui m'enverront un pet... un GROS cadeau), je me suis souvenu d'un jeu qui s'appelait Burger Time, et Pierre le Chef y ressemble par son scénario: un chef cuistot doit faire sa popote sans se faire toucher par ces mêmes légumes qui, peut-être, finiront dans sa casserole... Ainsi, de plate-forme en plate-forme, Pierre fait ses emplettes. Ce jeu aurait mérité une très bonne note si les programmeurs s'étaient intéressés au maniement du personnage. On a l'impression que celui-ci pèse une tonne tant il se déplace lourdement. De plus, la combinaison des touches n'est pas des plus pratiques. Le fun est quand même au rendez-vous et la musique du jeu n'est pas prête de vous sortir de la boîte crânienne.

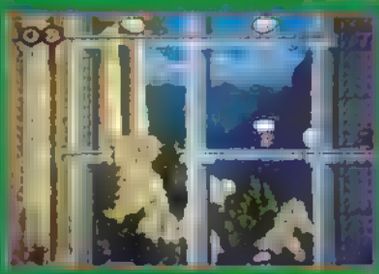
BONUS, QUI VEUT MON BONUS?

Chaque fin de monde est ponctuée de tableaux-bonus. Dans ces zones, il vous faudra récupérer le plus de billets verts possible, des Extra-Life, plein de jolis fruits et beaucoup d'autres objets que je vous laisse le soin de découvrir.

Ambiance helvétique avec cette banque aux coffres bien remplis. Sautez dessus à pieds joints et de ces portes sortiront des cadeaux en tout genre.

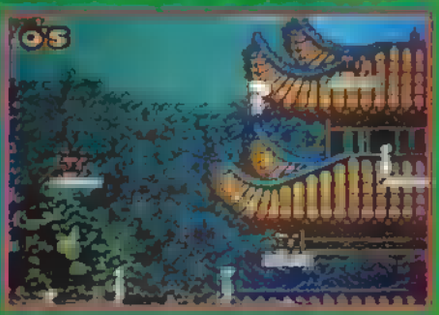
Un petit tour du côté de Las Vegas nous détendra un peu. Le tableau-bonus n'est rien d'autre qu'un jack-pot. Selon les combinaisons qui s'affichent, vous gagnerez des points, du temps supplémentaire pour finir les tableaux ou encore quelques Extra-Life bien utiles.

Le drugstore. Dans ce petit magasin, on trouve essentiellement des melons d'eau, plus communément appelés pastèques. Y'a bon, manger pastèques!



La Grèce, pays de légende. Vous voici parmi les ruines, à la recherche de nourriture.

La Chine. Le héros va-t-il utiliser maintenant le ressort qu'il aperçoit sur sa gauche?



Out to Lunch

LA VERSION GAME BOY

Pierre le Chef is... Out to Lunch est aussi disponible sur Game Boy. A part les couleurs (!), évidemment plus ternes, la cartouche est presque identique à la version Super Nintendo. Les tableaux sont sensiblement les mêmes et la bande-son est aussi bonne (une musique qui me trotte dans la tête depuis plus d'une semaine!). La maniabilité du personnage est à mon avis bien meilleure: Pierre répond plus rapidement aux exigences du joueur et se déplace plus vite. Cependant, la difficulté générale est bien trop élevée et risque d'en décourager plus d'un... On est un pro ou on ne l'est pas!

AVIS oui!

SAM

Pierre le Chef is... Out to Lunch est un petit jeu de plates-formes sympa. Sa musique est entêtante à souhait (c'est le moins que l'on puisse dire: tout le monde en sifflote l'air à la rédac'). Malheureusement, la maniabilité du personnage laisse à désirer. Que le jeu devienne si difficile à cause d'un petit problème technique, c'est bête. Comme me l'a judicieusement fait remarquer Switch, ce jeu n'exploite vraiment pas les capacités de la Super Nintendo. Sinon, son principe est très bon, avec de bonnes idées, et les niveaux sont très longs. Bref, c'est un jeu "cool", mais pas un méga-hit. Je ne le conseille qu'aux fous de jeux de plates-formes dans le style de Bubble Bobble.

COMMENT PRÉPARER UNE BONNE SOUPE...

Après avoir trouvé le filet à provisions et, pourquoi pas, des sacs de farine (ils servent à assommer les légumes et les fruits afin que ceux-ci entrent plus facilement dans le panier), Pierre part faire ses courses...

Quand Pierre estime avoir assez de légumes pour faire une bonne soupe, il va les disposer dans une cage spéciale. Les légumes s'y tiendront tranquilles et n'essaieront pas d'en sortir.

Le quota de légumes atteint (il varie suivant le niveau et le monde dans lequel on se trouve), une porte jaune apparaît. Ouvrez-là, et ne vous éternisez pas dans ce tableau, que diable!

EDITEUR: MINDSCAPE
DISTRIBUTEUR: EMS
DISPONIBILITE: FIN DÉCEMBRE
PRIX: F

PLATES-FORMES
2 JOUEURS
CONTROLE: ASSEZ BON
DIFFICULTE: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: -

PRESENTATION 79%
Un écran-titre plutôt triste, mais la démo des mondes à venir nous fait baver d'impatience.

GRAPHISMES 83%
Les graphismes sont très réussis, tant pour les sprites que pour les décors de fond.

ANIMATION 79%
Seul reproche: le personnage se déplace beaucoup trop lentement. Dommage.

MUSIQUE 88%
Une musique comme on aimerait en entendre plus souvent! Gentillette mais accrocheuse!

BRUITAGES 74%
Pas grand-chose à se mettre sous la dent.

DUREE DE VIE 86%
Huit niveaux par monde, vous n'êtes pas prêt d'arriver au bout du jeu, soyez-en sûr!

JOUABILITE 79%
Si seulement Pierre bougeait plus rapidement! Il peut courir, mais il faut laisser continuellement le doigt sur le bouton...

INTERET 85%
Le nombre de tableaux impressionnant et la bonne bouille de Pierre font que l'on accroche beaucoup à ce petit soft. Amusant.

MEGADRIVE REVIEW

LOTUS II

Lotus II a subi un véritable lifting. Voyez-vous même: outre les deux modes de course proposés (Contre-la-montre et Championnat), les programmeurs nous invitent à créer nos propres circuits! Génial, d'autant plus que chaque circuit créé possède son mot de passe (que l'on détermine soi-même). Les paramètres à votre disposition sont les suivants: réglage des courbes (plus ou moins accentuées), collines (plus ou moins fréquentes), pourcentage des pentes, longueur du circuit, difficulté des étapes, choix des obstacles (troncs d'arbre, rochers, flaques d'eau, sapins sur le bord de la route, bosquets, plaques de verglas, machine à laver, accordéon, boulons, belle-mère...), circuits en boucle ou en continu, choix de l'environnement (marécages, bord de mer, désert...) et, enfin, modification des conditions météo. On peut jouer seul ou à deux (et simultanément SVP), c'est comme on veut. Trois voitures vous tendent le volant: une Lotus Turbo Esprit SE (la plus puissante), une M200 et une Elan SE. Voilà... vous êtes prêt? Parfait. Maintenant que vous êtes confortablement installé et sanglé dans le siège de votre bolide favori, choisissez sur le lecteur CD de la radio une des quatre musiques à votre disposition, débrayez, passez la première vitesse, accélérez et à vous la liberté et les grands espaces!

La zone Turbo, qui n'apparaît que dans certains circuits, portera votre voiture à sa vitesse maximale. De quoi faire exploser les chronos!

Sur ce circuit futuriste, remarquez, aux deux extrémités de la piste, les deux plots métalliques. Un rayon laser en jaillira! Je vous souhaite de ne jamais vous trouver sur sa trajectoire...

AVIS — oui!

NIICO

Je ne connaissais pas Lotus Turbo Challenge... C'est donc avec des idées claires et sans a priori que je me suis approché de ma Megadrive et que j'ai inséré la cartouche de Lotus II à l'endroit prévu à cet effet. Et là... ô joie, PAS de désespoir! Car, une fois tous les petits réglages d'usage terminés, j'ai pris un pied terrible, mais alors terrible, à jouer avec ce nouveau soft signé Electronic Arts. La maniabilité de la voiture est plus qu'exemplaire, elle est parfaite! Notre bolide répond au doigt, à l'œil (aux doigts, devrais-je écrire) et à toutes nos exigences. L'impression de rapidité est époustouflante, surtout quand on roule sur les zones de Turbo... Ça décoiffe! La pluie, la neige, le brouillard sont tout aussi bien réalisés. Lotus II ressemble beaucoup à Out Run, et pas à la version Megadrive mais carrément à la version arcade! A posséder dans sa logithèque absolument.

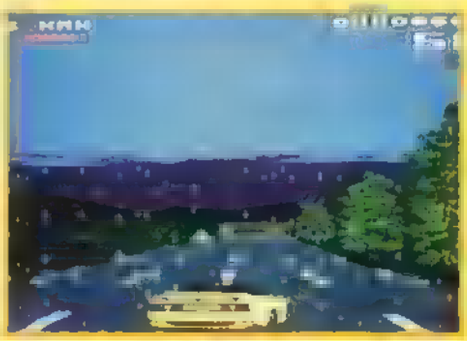
NEIGE, PLUIE, SOLEIL... RIEN N'ARRETE UNE LOTUS!

Comme dans tout bon jeu de course de voitures qui se respecte, les conditions météorologiques et leurs répercussions sur l'environnement jouent un rôle important. Du temps qu'il fera votre tenue de route dépendra.

Temps sec sur la moitié sud du pays aujourd'hui. Avec un tel soleil, la gomme des pneus adhère parfaitement au bitume.

Attention les dérapages. Sur cette route de terre, essayez de rester au maximum au centre de la piste, car les bas-côtés ne sont pas stabilisés.

Mode 2 joueurs. On applaudit bien fort le lecteur qui vient de nous dire que c'est l'hiver. Sur la neige, votre voiture jouera les Katarina Witt. Alors, prenez de larges virages.

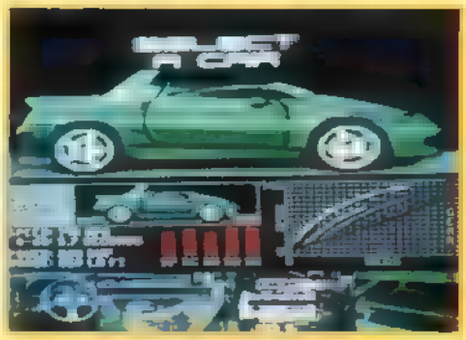


Il ne manquait plus que la pluie... la voici! Même si elle se révèle un peu moins gênante que la neige, méfiez-vous en néanmoins: ça glisse au pays des Merveilles.

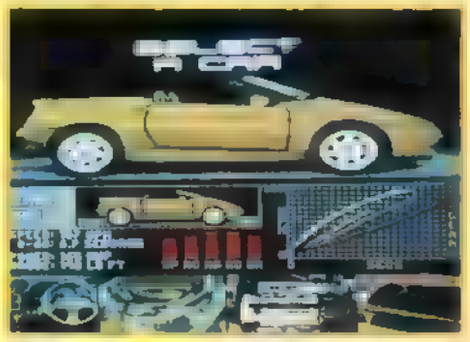
DES OPTIONS À NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE!

Outre le choix classique du type de voiture que l'on veut conduire, Lotus II propose de créer ses propres parcours. La variété des obstacles et du type de terrain est impressionnante. Jugez-en vous-même...

La Lotus Turbo Esprit SE, voiture de mes rêves, reste la plus rapide parmi les trois qui sont proposées. 4,7 secondes seulement pour atteindre les 100 km/h, Carl Lewis n'a qu'à bien se tenir.



Cette M200 d'une belle couleur verte est prête à l'emploi. Moins longue que la Lotus Turbo Esprit SE, sa tenue de route est légèrement meilleure, mais elle est, hélas! moins rapide.



Dernière voiture, l'Elan SE. Décapotable pour profiter au maximum du soleil (quand il y en a). Tenue de route exemplaire, mais vitesse de pointe insuffisante.

Première page d'options: les réglages généraux. Boîte de vitesses automatique ou manuelle, contrôle, type de course... toutes les conditions sont réunies pour jouir de la meilleure des courses dans le meilleur des mondes.

Le deuxième tableau d'options apparaît quand vous choisissez de créer votre propre course. Je vous laisse découvrir par vous-même les paramètres proposés (attention aux yeux!).

AVIS — *oui, mais...*

MAX

Oui, Lotus II est bien mieux réalisé que Turbo Out Run ou Lotus Turbo Challenge (C+ 16, 47%). Oui, l'éditeur de circuits apporte un plus certain à la longévité de la cartouche, et la pluralité des divers "obstacles" redonne du piment à l'action. Oui, les conditions météo sont bien rendues. Mais... cette cartouche compte quand même quelques défauts. Pauvreté des bruitages: le ronronnement du moteur est soporifique et la bande-son est globalement plus faible que celle du premier épisode. Trop grande facilité de la course: dommage que les chocs de votre bolide contre les obstacles ou les autres concurrents aient si peu d'incidence sur l'issue de l'épreuve. Finalement, Lotus II n'est pas plus fun que Lotus I, surtout en mode 2 joueurs. Puisqu'il n'y a rien de mieux sur MD, on peut quand même craquer. Moi, je préfère pourtant attendre un jeu vraiment meilleur pour sortir mes pesetas!

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT
DISPONIBILITE: FIN DÉCEMBRE
PRIX: D

COURSE DE VOITURES
2 JOUEURS
CONTROLE: TRES BON
DIFFICULTE: –
NIVEAU DE DIFFICULTE: –
CONTINUE: PASSWORD

PRESENTATION 75%
Une page-écran et une démo de quelques niveaux seul ou à deux joueurs. Sympathique.

GRAPHISMES 85%
De très belles couleurs, point fort du jeu.

ANIMATION 90%
Houla! une fluidité exemplaire. Le rendu de vitesse est impressionnant. Bravo.

MUSIQUE 78%
Quatre morceaux au choix, est-ce suffisant?

BRUITAGES 75%
Pas extraordinaires. De plus, ils sont coupés quand on choisit une musique en début de course. Bug ou pas bug? Telle est la question!

DUREE DE VIE 75%
Un jeu qui reste dans l'ensemble très facile à terminer. C'est un peu dommage.

JOUABILITE 95%
La voiture répond au quart de tour. Un virage à gauche, un virage à droite, pas de problèmes, ça tient la route. Un délice!

INTERET 88%
Grâce à son éditeur de circuits et à ses deux courses différentes, Lotus II plaira à tous les amateurs de sports mécaniques.

PSYGNOSIS ET

VOUS PROPOSENT

QUESTIONS WIZ'N'LIZ

Que veut WIZ'N'LIZ ?

a- Des coups terribles

b- Des magicien

c- Les aplaudissements

Quel sort les animaux à sauver dans le jeu WIZ'N'LIZ ?

a- Des souris

b- Des hérissons

c- Des lapins

QUESTIONS PUGGSY

De quelle couleur est PUGGSY ?

a- Vert

b- Jaune

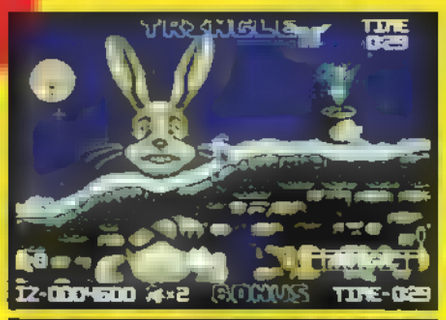
c- Orange

Que peut retrouver PUGGSY ?

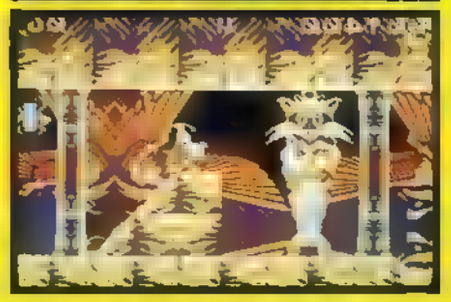
a- Son pedalo

b- Son chasseur perdu

c- Sa petite soeur



WIZ'N'LIZ



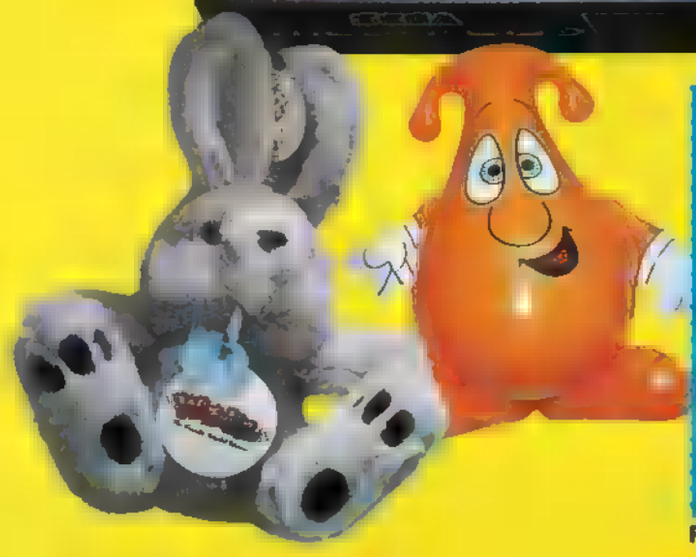
PUGGSY

CONSOLES+

UN GRAND CONCOURS

DE NOMBREUX LOTS VOUS ATTENDENT...

- 1ER PRIX : 1 CONSOLE DE JEU MEGA CD SEGA
- 2ème PRIX : 1 console de jeu Sega MEGADRIVE
- 3ème PRIX : 1 jeu MEGADRIVE
- du 4ème au 13ème prix : 1tee-shirt WIZ'N'LIZ ou PUGGSY
- du 14ème au 23ème prix : 1 lapin WIZ'N'LIZ
- du 24ème au 33ème prix : 1 personnage PUGGSY gonflable
- du 34ème au 50ème prix : 1 magnet WIZ'N'LIZ



BULLETIN REPONSE

Nom :

Adresse :

Service Promotion

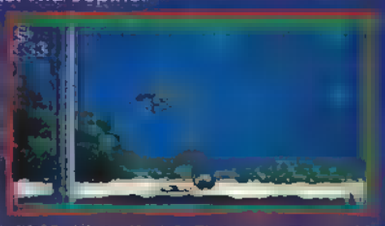
8-13 rue du Colonel Pierre Avia 75754 PARIS Cedex 15

Règlement disponible auprès de la promotion CONSOLES+

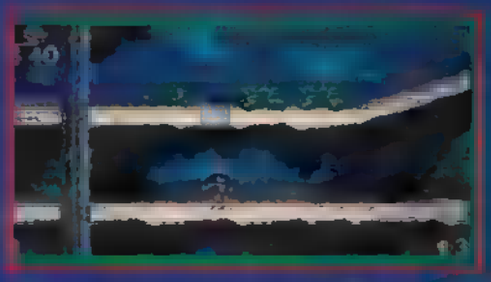
Jungle Book

Jungle Book - Le Livre de la Jungle - est à l'origine un [illegible] de Rudyard Kipling, célèbre romancier [illegible] œuvre que plus aucun enfant n'ignore.

Walt Disney [illegible] su adapter, avec tout le génie qu'on lui connaît, son livre au cinéma, [illegible] travers un dessin animé extraordinaire. D'ailleurs, Louis Armstrong en personne avait tenu [illegible] participer à la bande-son. Eh oui! [illegible] trompette sur [illegible] chanson "Cherchons [illegible] mini minimum, le mini, mini, minimum...", c'est lui! Aujourd'hui, la mode est à l'adaptation [illegible] films et de dessins animés sur consoles. Après Aladdin (autre œuvre de Disney), voici qu'arrive enfin Le Livre [illegible] Jungle sur notre chère et vieille console Master System. Et, croyez-moi, c'est plutôt une réussite. Le scénario est très simple: notre ami [illegible] héros, Moogli, doit traverser la terrible jungle afin de retrouver le maximum de bijoux et ainsi pouvoir passer aux tableaux suivants. Serpents venimeux, singes et moult bestioles infâmes qui hantent les forêts tropicales vous attendent de pied ferme. Heureusement, Moogli, malin comme un singe, saura utiliser les ressources de la nature pour se défendre: les régimes de bananes lui fourniront les projectiles nécessaires à sa défense. Tel Tarzan, Moogli est capable de s'accrocher [illegible] de grimper aux lianes... que ne ferait-on pas pour quelques bouts [illegible] caillou? Allez, c'est décidé, demain je commande [illegible] La Redoute une liane [illegible] des bananes pour épater ma copine!



Un autre moyen d'atteindre des plates-formes élevées est de rebondir sur cette planche retenue au sol à son autre extrémité par un rocher. Comme sur un trampoline, vous serez propulsé dans les airs.



Quand Moogli reste quelques instants [illegible] ne rien faire, il s'empare d'une banane, [illegible] pose en équilibre sur sa tête [illegible] fait en sorte qu'elle ne tombe pas à terre. Amusant.

AVIS — oui!

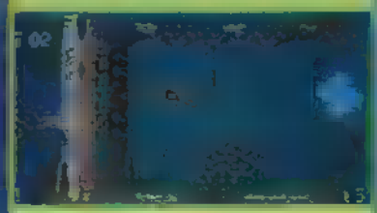
NIIICO

Moi, des jeux comme Le Livre de la Jungle (Jungle Book in english), [illegible] en mangerais douze à la douzaine à chaque repas, tellement l'éclate est totale. Les programmeurs nous ont montré (une fois de plus) qu'une [illegible] bits bien programmée est capable de sortir toutes ses tripes (comme on dit chez moi). Les animations de chaque personnage ont été étudiées avec le plus grand soin pour que, devant nos yeux éblouis, prenne vie le petit Moogli. La musique n'a pas été laissée de côté, loin de là. Ah! le fameux thème du dessin animé... croyez-moi, vous n'êtes pas près de l'oublier. De plus, il rythme le jeu de façon surprenante. Je ne serai pas surpris de vous entendre fredonner en chœur [illegible] fameux refrain, tout en vous éclatant sur votre vieille bonne console. Vous m'excusez, les gars, moi, j'y retourne à Moogli. Je dis OUI! Et vous?

AMI OU ENNEMI?

Les animaux que vous allez rencontrer dans la jungle peuvent soit vous rendre de menus services, soit vous voler dans les plumes. Il faudra apprendre à reconnaître les bons des méchants...

A droite, un singe pas content de vous voir envahir son territoire vous jette des noix de coco à la tête. A gauche, ce que vous devez récolter pour terminer les tableaux: les joyaux.



Si certains animaux sont hostiles, d'autres vous seront très utiles. Par exemple, ce serpent vous permettra d'atteindre des endroits élevés grâce à son célèbre coup: le serpo-ressort.

VIRGIN GAMES/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	68%
Un écran-titre, c'est vraiment trop léger. Quel dommage qu'il n'y ait rien d'autre.	
GRAPHISMES	86%
Chaque personnage du dessin animé est reconnaissable. Les décors sont très beaux.	
ANIMATION	89%
Mais qu'est-ce qu'ils nous ont pondu, les programmeurs? Un miracle, tout simplement.	
MUSIQUE	89%
Si la musique ne vous reste pas dans la tête, c'est que vous avez joué au mauvais jeu ou sans le son!	
BRUITAGES	77%
Ils sont amusants, mais pas assez variés. C'est un peu dommage pour un jeu d'une telle qualité.	
DUREE DE VIE	89%
Le jeu est suffisamment difficile pour vous retenir de longs moments devant l'écran.	
JOUABILITE	82%
Après quelques secondes de jeu, on dirige facilement et parfaitement Moogli.	
INTERET	**90%**
Un jeu comme on en a rarement vu sur SMS, preuve que les 8 bits ne sont pas mortes.	

CITY GAMES

LE BEST DES PRICE - TOUTES LES NEWS DU JAPON ET DES USA EN AVANT PREMIERE !! TEL : (1) 43.35.32.10

POUR LES DISPONIBILITES, TELEPHONEZ- NOUS ! NOUS RACHETONS VOS ANCIENS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

VENEZ DECOUVRIR LA 3DO ET LA JAGUAR EN EXCLUSIVITE EN MAGASIN, TOUTES LES DERNIERES NEWS A MOINS DE 549F POUR 3DO 449F POUR LA JAGUAR

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - METRO : RASPAIL - VAVIN - PORT ROYAL
OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !! DES CENTAINES DE JEUX EN STOCK SUR : SUPER FAMICOM SUPER NES SUPER NINTENDO NEC NEC CD NEO GEO MEGADRIVE GAME BOY GAME GEAR

jeux dans la limites des stock disponibles - prix revisables sans preavis

JEUX NEUFS

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES	589F
LEGEND OF MANA 2	589F
FINAL FIGHT 2	**199F**
AIR DIVER	539F
MADARA 2	479F
SOLSTICE 2	589F
S. FIGHTER 2 TURBO	589F
R TYPE III	**589F**
HAMMERING HARRY	**589F**
HUMAN GP 2	**589F**
ALADDIN	**549F**
BATTLE MASTER FIGHT	**589F**
ROCKMAN X	**589F**
DESERT FIGHTER	**589F**
GOEMON FIGHT 2	**589F**
ART OF FIGHTING	**589F**
FATAL FURY 2	**589F**
DRAGON BALL Z 3	**629F**

SUPER NES

COOLSPOT	**499F**
ZOMBIES	499F
SECRET OF MANA	**529F**
JURASSIC PARK	**499F**
STRAR WARS 2	529F
S. FIGHTER 2 TURBO	499F
EQUINOX	**529F**
TMNT FIGHTER	**529F**
FLASHBACK	**529F**
CLAY FIGHTER	529F
SENSIBLE SOCCER	529F

NEO GEO

SAMOURAI SHODOWN	**1540F**
WORLD HEROES 2	1390F
FATAL FURY SPECIAL	**1590F**
SUPER SIDEKICK	1390F

NEC

LORDS OF THUNDER CD	449F
STREET FIGHTER 2'	499F
PC KID 3	429F
ARCADE CARD	599F
FATAL FURY 2	599F

MEGADRIVE

LAND STALKER US	**389F**
JUNGLE STRIKE	389F
JURASSIC PARK	**389F**
SHINNING FORCE	389F
STREET FIGHT. 2'	529F
MORTAL KOMBAT	**449F**
ALLADIN	**449F**
NHL PA HOCKEY 94	**449F**
FIFA	**449F**

JEUX D'OCCASIONS

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES	399F
F1 POLE POSITION	349F
DRAGON BALL Z2	399F
ROCKETTEER	129F
STREET FIGHTER 2	149F
MAGICAL QUEST	199F
BATMAN RETURN	249F
EXHAUST HEAT 2	349F
OLIVE & TOM 3	299F
NBA ALL STAR	299F
MAGIC ADV.	249F
RUSHING BEAT 2	149F
JOE & MAC	249F
PARODIUS	349F
FORMATION SOC.	249F

SUPER NES/SNI N

STAR WING	299F
ALIEN 3	349F
MORTAL KOMBAT	399F
ZELDA 3	249F
SUPER SOCCER	249F
AXELAY	249F
NIGEL MANSEL	349F
FINAL FIGHT	199F
WING COMMAND.	199F
PRINCE OF PERSE	199F
ANOTHER WORLD	199F

NEO GEO

ART OF FIGHTING	949F
BURNING FIGHT	399F
EIGHTMAN	549F
ROBO ARMY	649F
LAST RESORT	999F
MAGICIAN LORD	399F
SENGOKU 2	1090F
FATAL FURY 2	1090F
WORLD HERO 2	1199F
SUPER SIDE K.	1090F

MEGADRIVE

ALIEN 3	179F
TINY TOONS	299F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	149F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
2 CRUD DUDE	199F
COOL SPOT	299F
FATAL FURY	249F
DJ BOY	149F
STREET OF RAGE	129F
FLASH BACK	249F
T . FORCE 4	199F
STAR FLIGHT	149F
JAM & EARL	129F
BATMAN	199F
INDIANA JONES	149F
DESERT STRIK	199F
FANTASIA	149F

NEC

VALIS 2	299F
JACKIE CHAN	199F
PC KID 2	249F
PC KID 3	299F
BOMBER MAN 93	349F
SHINOBI	199F

MEGA CD

SYLPHEED	449F
SONIC CD	449F
DUNE	449F
LETHAL ENFORVER	449F

ET ENCORE BEAUCOUP PLUS DE JEUX EN BOUTIQUE, N'HESITEZ PAS A TELEPHONER

NEUFS MATERIELS OCCAZ

NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F

BON DE COMMANDE:

A RETOURNER AU:
4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS

QTE	TITRES	CONSOLES	PRIX
+30 F DE FRAIS DE PORT		TOTAL	

NOM: CP: REGLEMENT PAR:
PRENOM: VILLE: MANDAT LETTRE
ADRESSE: CHEQUE

TAZ MANIA

Taz-Mania est certainement l'un des personnages les plus loufoques de la Warner Bros. Je suis certain que ceux qui regardent "Ça Cartoon" tous les soirs le connaissent parfaitement: il s'agit d'une sorte de grosse boule de poils à l'estomac d'acier.
Pourquoi une "grosse" boule? Tout simplement parce queTaz mange, ou plutôt dévore tout ce qui se trouve sur son passage: morceaux de bois, lapins, poulets, pierres, Paul, Jacques... Dans cette aventure sur Game Boy, Taz doit retrouver les membres de sa famille qui ont été kidnappés. Ceux-ci sont dispersés aux quatre coins du pays: la jungle, les caves de Condo, les mines et, enfin, le désert. Bien évidemment, chaque niveau regorge de monstres en tout genre qui ne cessent de vous mettre des bâtons dans les roues pour vous empêcher de mener à bien votre mission. Au fil des tableaux, vous rencontrerez donc les frères alligators Bull Gator et Axl (à ne pas confondre avec le chanteur des Guns'n Roses), des scorpions, des toucans (oiseaux exotiques au grand bec rouge), des rats, des kangourous, des plantes cracheuses de venin et des ptérodactyles (décidément, "Jurassic Park" n'a pas fini de faire des petits). Divers objets sont à votre disposition pour que Taz ne tombe pas raide mort de faim: des œufs et des steaks l'aideront à tenir le coup. Mais faites attention à ne pas manger n'importe quoi, car si les pastilles sont comestibles (quand on en a ingurgité cent, on gagne une vie), les bâtons de dynamite, eux, ne le sont pas (ils vous explosent le ventre). Un dernier conseil: vous avez intérêt à terminer ce jeu le plus vite possible, car un Taz en colère, ça dépote!

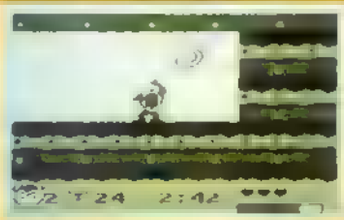
La fin du stage est très proche. Taz en profite pour récupérer des points de vie en mangeant des cœurs bien frais. D'où ■ petite goutte qui lui coule du menton

GUEULE D'ENFER!

Une des aspects les plus marquants de Taz-Mania, c'est sans doute ■ tronche que les programmeurs ont donnée à Taz: il est comme à la TV, c'est-à-dire tout aussi "ouf" et speedé!

Le tourbillon est une technique idéale pour tout faire exploser sur son passage, les ennemis comme des parties de falaises (dans celles-ci, on trouve des bonus).

Attention à ce que vous mangez! La dynamite détruit ventre et énergie.



Un Taz-Mania en action. Mouargl, burp! S'cusez, c'est sorti tout seul.

AVIS — oui, mais...

NIICO

C'est avec une joie frisant l'hystérie que je me suis aperçu que Taz-Mania était un jeu de plates-formes très intéressant. Les graphismes me rappellent incontestablement le dessin animé: il bouge, mange, tourne sur lui-même, comme à la TV. Le jeu possède de très bonnes musiques (une fois n'est pas coutume, il faut bien le souligner). De plus, en début de partie, on a le loisir d'entendre l'horrible bestiole s'exprimer! Je vais essayer de vous le faire: "Wârgalog galor wâârârârâ!" (c'est un peu le même son qui sort de la bouche de Sam, quand nous sommes en période de bouclage et que je ■ demande le nom de l'éditeur de cette cartouche pour la quatrième fois). Taz-Mania est donc un bon et beau jeu "janebirkinesque", c'est-à-dire de plates-formes, dommage que la maniabilité du personnage ne soit pas des meilleures, le jeu y aurait gagné en intérêt...

T-HQ/EMS
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	78%
Une vue générale de chaque niveau en début de partie, c'est aussi utile que sympathique!	
GRAPHISMES	84%
■ héros est vraiment bien dessiné et les décors, dans un style simpliste, sont parfaits.	
ANIMATION	80%
Les mimiques de Taz sont aussi tordantes que dans le dessin animé. Bien joué!	
MUSIQUE	82%
Voilà le style de musique que l'on aimerait entendre plus souvent sur Game Boy.	
BRUITAGES	72%
A bien les écouter, on réalise que ce sont tous les mêmes, quel que soit le jeu...	
DUREE DE VIE	89%
Taz-Mania est un jeu qui tiendra en haleine petits et grands joueurs. Du tout bon.	
JOUABILITE	75%
Elle n'est pas extraordinaire et c'est bien dommage. Mais pas de quoi en faire un fromage.	
INTERET	81%
Un excellent jeu de plates-formes sur Game Boy qui respire la Warner à cent lieues!	

3615 Consol Plus

JOYEUX NOEL
avec le **"TOP DU MOIS"**
La 3 D.O. + 1 jeu
579F*
* Par mois sur 10 mois + apport de 446F* Conditions ci-dessous

DES PRIX, DES INFOS, DES SERVICES, DES CONSEILS ...

Une Cascade de consoles à prix "cadeaux"

★ CONSOLES ★

3 D.O. + 1 jeu	5790F
AMIGA CD 32 + 2 JEUX	2390F
JAGUAR ATARI + 1 jeu	1790F
MEGA CD 2 + 1 jeu	1950F
NEO GEO + 1 manette	2390F
SUPER NES US + 1 manette	850F

★ SUPER NINTENDO ★

S. NINTENDO + 1 manette	589F
S. NINTENDO + 1 jeu + 1 manette	689F
Avec MARIO KART + 1 manette	889F
Avec STARWING + 1 manette	989F
Avec MARIO ALL STAR + 1 manette	989F
Avec MARIO WORLD + 2 manettes	989F
Avec STREET FIGHTER TURBO + 1 manette	1089F

GARANTIE : 1 AN

★ MEGADRIVE 2 ★

Avec STREET FIGHTER II ' + 1 manette 6 boutons + 1 manette 3 boutons	1189F
Avec ALADIN + 2 manettes	989F
Avec 5 jeux + 2 manettes	989F

GARANTIE : 1 AN

Pour Noël, le jeu de tes rêves est sur CONSOL PLUS

MEGA DRIVE

SONIC SPINBALL :	395F
TURTLES FIGHTING :	395F
FIFA SOCCER :	395F
LANDSTALKER :	449F
STREET FIGHTER II ' :	495F
NEW CASTLEVANIA :	395F
AERO THE ACROBAT :	395F
CLAY FIGHTER (US) :	395F

+ DE 100 JEUX D'OCCASIONS à partir de 139 F

JEUX SUPER NES SUPER NINTENDO

CLAYFIGHTER :	479F
TURTLE FIGHTING :	479F
MIGHT & MAGIC 2 :	549F
SUZUKA 8 HOURS :	479F
EMPIRE STRIKE BACK :	549F
FX TRAX :	479F
JURASSIC PARK :	479F
PALADIN QUEST :	499F
FLASH BACK :	449F
FATAL FURY 2 (JAP) :	649F
RANMA 1/2 3 (JAP) :	589F
HUMAN GP2 (JAP) :	649F
DRAGON BALL Z 3 (JAP) :	649F

JEUX D'OCCASIONS à partir de 199 F

SUPER CREDIT POUR DES SUPER PRIX à partir de 500F d'achat

Exemple* : Pour l'achat d'un "3 D.O." + 1 jeu : 5790F au comptant ou 10x579F + apport personnel de 446F Montant du crédit 5344F. Coût total du crédit 446F** TEG 17,76% (barème Carte Pluriel au 05/10/93) ** hors assurance facultative (DIM et chomage sous réserve d'acceptation de la carte Pluriel par Franfinance. Crédit dans la limite du découvert autorisé et au cas de 1ère utilisation particulière pour ce seul achat.

Les occases...

S-NES	199F/290F
MEGA DRIVE	139F/259F
NEO GEO	à partir de 399F

N'hésite pas à nous contacter pour liste complète de toutes nos occases sur 3615 CONSOL PLUS

FRAIS DE PORT GRATUITS

EXCLUSIF CONSOL PLUS vend et rachète les CD !

On rachète les cartouches

Super Nintendo Super Nes Famicom	200F
Mega drive	130/150F

... et on paye cash !

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

TITRES	CONSOLES	PRIX

COORDONEES
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code postal : |_|_|_|_|_|

FRAIS DE PORT	GRATUIT
SI CONTRE REMBOURSEMENT	30F
TOTAL	

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin : |_|_|_|_|
Signature obligatoire :
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Tu bloques dans un jeu ? NO PROBLEMO !! 3615 CONSOL PLUS,

3615 CONSOL PLUS ... LE SEUL VERITABLE 3615 DE LA CONSOLE

COMMANDE avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

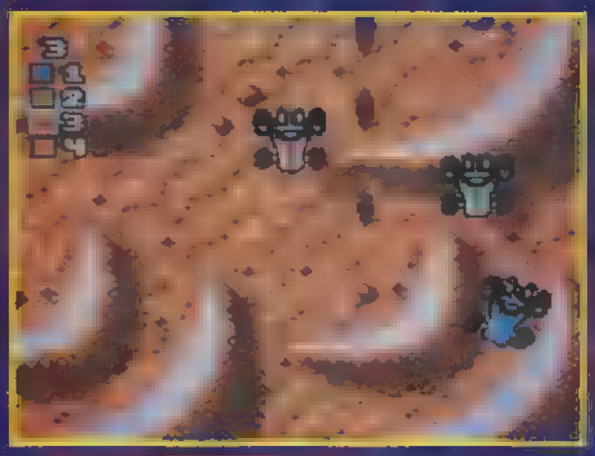
Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04 - Fax : 93.20.97.03

Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

MicroMachines

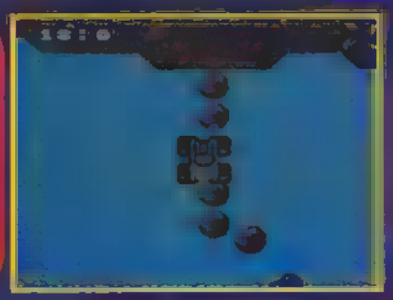
Je suis sûr que, tout petit, vous aviez chez vous un circuit de petites voitures électriques. Vous étiez là, dans votre chambre, tranquille, à l'abri du bruit et de l'agitation de la salle à manger.

J'ai aussi la certitude que chacun de vous a rêvé, au moins une fois, d'être un de ces pilotes et de foncer plein gaz à travers la maison. Aujourd'hui, c'est chose faite. Merci Codemasters! Dans cette compétition très spéciale, vous voilà transformé en Lilliputien roi de la route. Ce n'est pas sur un circuit traditionnel que vous allez rouler, mais carrément sur la table de la cuisine (attention aux oranges et, surtout, à la confiture, qui ralentira considérablement votre voiture), sur le bureau de votre chambre (sacré fouillis là-dessus: billes, taches d'encre, gommes et règles gêneront votre trajectoire), dans le jardin (prenez garde aux arrosoirs)... De plus, les compétitions ne se courent pas uniquement à bord d'une voiture, mais aussi avec un bateau, dans un hélicoptère, dans un big-wheels (gros véhicule américain qui possède quatre énormes roues, d'où son nom). Mieux, on peut jouer à deux ou à quatre simultanément! A deux, vous utiliserez la même console. Un joueur se dirige avec le pad de direction, l'autre avec la touche Start et le bouton 1. Pour jouer à quatre, il suffit de relier deux Game Gear. Simple et efficace. Micromachines: macrogénial!

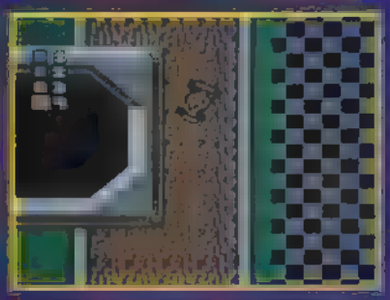


Les buggys roulent à fond les manettes dans le sable et les dunes. Si jamais vous vous sentez perdu, le meilleur moyen de retrouver la piste est d'aller tout droit!

Voici le genre d'écran que l'on découvre entre chaque course. Le nom des participants et leur portrait, ainsi que le type d'engin que vous conduisez sont affichés.



La course avec un big-wheels: vous atteindrez ce stage en finissant premier aux trois premières courses. Trente secondes pour atteindre la ligne d'arrivée...



Roule Raoul! Et voici votre pilote chéri qui aborde le dernier tour de circuit. Plus que quelques secondes pour remonter de la quatrième place à la pole position!

Une partie à deux joueurs simultanément. Dès que l'un des joueurs atteint le haut de l'écran, il gagne une pastille. Le vainqueur sera celui qui aura affiché à l'écran toutes ses pastilles de la même couleur. Ici, le joueur aux pastilles bleues est en tête.

AVIS oui!

NIICO

Une grosse claque, je me suis pris une grosse claque dans la tête en jouant à Micromachines. La rapidité exceptionnelle du scrolling multidirectionnel des tableaux est extraordinaire. Les courses sont plus ou moins rapides selon le type d'engin que vous conduisez: très rapides pour les formule 1, plus lentes pour les big-wheels, modérées pour les Warriors (engins futuristes qui ne craignent ni les coups ni les bosses). Chacun trouvera son propre rythme. Un autre point fort, c'est la manière dont répondent les petits bolides à nos exigences: la jouabilité est parfaite. Que se soit l'accélération, le freinage, les virages à gauche ou à droite, la marche arrière, toutes ces actions sont effectuées au quart de tour. Le dernier atout majeur de ce jeu consiste à coup sûr en la possibilité de jouer à deux ou à quatre simultanément! On n'a pas fini de s'éclater. A mon avis, les longues soirées de Noël vont se passer au coin du feu et devant une Game Gear.

CODEMASTERS
PRIX: C
4 JOUEURS/COURSE

PRESENTATION	78%
GRAPHISMES	88%
ANIMATION	91%
MUSIQUE	72%
BRUITAGES	78%
DUREE DE VIE	88%
JOUABILITE	90%
INTERET	91%

PRESENTATION — Un écran-titre nous montre les différents engins que l'on va piloter, ainsi qu'une photo des joueurs.

GRAPHISMES — Les lieux et les objets qui gravitent autour des courses sont très beaux et très bien réalisés.

ANIMATION — Une fluidité et une rapidité de scrolling à faire pâlir les plus difficiles d'entre vous.

MUSIQUE — Le seul point faible du jeu: elle n'est présente qu'entre les courses, et n'est pas formidable.

BRUITAGES — Les vrombissements des moteurs nous rappellent que l'on ne conduit pas des poussettes de bébé.

DUREE DE VIE — De nombreux et beaux tableaux. De plus, des Bonus Stage sont à découvrir au fil des courses.

JOUABILITE — Les engins se manient à la perfection: marche arrière, freinage, accélération, tout est O.K.!

INTERET — Grâce à la possibilité de jouer à deux ou à quatre, on redécouvrira toujours Micromachines. Génial!

Image manquante

Dungeon Explorer II

Moi, Mythias, empereur des forces démoniaques, exterminateur de rois, ai enfin réussi à enlever Myriam la belle des mains de son père, le roi d'Oddésia."
"Personne ne pourra se mettre en travers de mon chemin. Même ces huit personnages que l'on appelle héros ne sauront me vaincre. Du magicien au guerrier, du nain au clerc, leurs pouvoirs sont si peu convaincants que je n'en ferai qu'une bouchée. De plus, les donjons de mon territoire sont infestés de nids de mes effroyables compères. Et ces nids ne sont qu'un avant-goût de l'horreur qui les attend... Car, à la sortie de chacun de ces donjons se cache un de mes plus vaillants acolytes, que les maniaques appellent boss. Hé! Hé! Les boss... mes meilleurs compagnons! En parlant de compagnons, il semblerait que les héros dépêchés pour me pourfendre puissent être aidés par d'autres personnages. Ceux-ci ne se joindront pas vraiment à eux, mais ils pourront remplacer l'un des personnages déjà présents. Ce qui m'inquiète, c'est qu'ils sont généralement très puissants. Toutes les armées que j'ai envoyées pour les exterminer n'en ont trouvé trace. En y réfléchissant bien, j'ai comme l'impression que j'ai du souci à me faire, car cinq joueurs vont pouvoir me défier simultanément, et, à cinq, ils risquent de me causer bien des dégâts!"

Pour arriver jusqu'à cette sorcière, facile à battre, la route est semée d'embûches...

Voici la princesse Myriam. Elle se joindra à vous une fois que vous aurez entré le mot de passe correspondant. Intéressant, mais pas pratique du tout puisqu'il faut relancer le jeu pour que cela fonctionne!

L'EXPLORATION DES DONJONS

Comme le titre du jeu l'indique, vous êtes un explorateur de donjons! Mais leur exploration n'est pas aussi simple que le laissent croire les premières parties. Au début, les nids à détruire se trouvent sur de grands espaces, ce qui vous laisse toute latitude pour vous placer. Mais, par la suite, les nids sont de plus en plus nombreux, répartis dans des espaces de plus en plus réduits... La tâche sera longue et difficile.

Le nid de monstres est [illegible] difficile de le couper.

N'hésitez pas à utiliser la magie [illegible] des monstres.

AVIS non!

SPY

[illegible]

HUDSON SOFT/GUILLEMOT L.
PRIX: D
5 JOUEURS/ACTION

PRESENTATION	94%
Images "nipponesques" et voix digits, le tout étonnant: du grand art.	
GRAPHISMES	71%
Très ternes et peu précis, ils ne sont d'un bon niveau que lors de l'introduction.	
ANIMATION	69%
Le défilement de l'écran est fluide, mais l'animation des personnages ne fait pas d'éclats.	
MUSIQUE	74%
De qualité CD, mais les thèmes ne sont pas toujours du meilleur goût.	
BRUITAGES	56%
Très décevants, car, même s'ils sont bien adaptés à l'action, ils restent de très mauvaise qualité.	
DUREE DE VIE	83%
La quête est assez longue et le fait de pouvoir jouer à plusieurs relance l'intérêt du jeu.	
JOUABILITE	75%
Certains déplacements (en diagonale) sont difficiles à manier au début, mais on s'y fait.	
INTERET	75%
... et 3% de plus par joueur supplémentaire. Un Gauntlet que le support CD ne sert pas au mieux.	

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS IMPORT

PAYEZ VOS JEUX ***NEUFS***

MOINS CHERS

CHEZ ***HARD DISCOUNT SHOP.***

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK

PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO *Française*

– TOP 10 –

Streetfighter 2 Turbo	445 F
Mortal Kombat	495 F
Alien 3	345 F
Dragon Ball Z Action	413 F
Mario All Stars	345 F
Eric Cantona Football	395 F
Sim City	345 F
Cool Spot	395 F
Tecmo NBA Basketball	445 F
Jurassic Park	395 F

Astérix	345 F	Pop'n Twinbee	445 F
Batman Return's	395 F	Populous	295 F
Battle. in Battlemania	395 F	Spiderman vs X Men	345 F
Blanco Rugby	395 F	Starwing	245 F
Bomberman	345 F	Super Kick Off	295 F
Desert Strike	395 F	Super Mario 4	395 F
Fighting Spirit	395 F	Super Mario Kart	385 F
Final Fight 2	445 F	Super Star Wars	415 F
Int. Tennis Tour	395 F	Tiny Toon	395 F
Legend of Zelda	375 F	Turtles Ninja 4	395 F
Mario Paint	385 F	World Heroes	445 F
NHLPA Hockey 93	395 F	WWF Royal Rumble	495 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 à* ***45 F*** *pour l'achat d'1 jeu et* ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

SUPER-NINTENDO *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

– TOP 5 –

Bubsy	395 F
Daffy Duck	395 F
Secret of Mana	495 F
Shadow Run	395 F
The 7 th Saga	495 F

Best of Best Karaté	345 F	Rocky Rodent	345 F
Final Fight 2	445 F	Sonic Blastman	295 F
Goof Troop	295 F	Super Ghouls'n Ghosts	245 F
GP 1	395 F	Super Widget	295 F
Lost Viking	395 F	Tom and Jerry	295 F
Mario is Missing	395 F	WWF Wrestlermania	345 F
Nigel Mansell	395 F	Yoshi's Cookie	345 F
Power Monger	395 F	Zombies Ate...	345 F

ADAPTATEUR AD 29	**79 F**	CONTROL PAD DYNA 1	**95 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**	CABLE D'EXTENSION MANETTE	**39 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**		

GAMEBOY

– TOP 10 –

Jurassic Park	195 F
Legend of Zelda	245 F
Mortal Kombat	225 F
Astérix	225 F
Super Marioland	175 F
Super Marioland 2	225 F
Mystic Quest	225 F
Pinball Dreams	225 F
Final Fantasy 3	295 F
Tiny Toon	225 F

Battletoads 2	195 F	Prince of Persia	225 F
Blues Brothers	225 F	Speedy Gonzales	225 F
Empire Strike Back	225 F	Spiderman 3	225 F
F15 Strike Eagle	225 F	Star Trek Next Gener.	225 F
Ferrari Grand Prix	225 F	Starwars	195 F
Goal	195 F	Super Kick Off	125 F
Kirby's Dream Land	195 F	Titus the Fox	195 F
Lemmings	195 F	Tom and Jerry	195 F
Looney Tunes	225 F	Top Rank Tennis	145 F
Mickey Dang. Chase	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
NBA Challenge N2	195 F	WWF King of Ring	195 F
Populous	225 F	Yoshi's Cookie	145 F

MEGADRIVE *Française*

– TOP 10 –

Aladdin	395 F
Street Fighter 2	395 F
Mortal Kombat	395 F
Formula One	345 F
Jurassic Park	345 F
Ultima Soccer	345 F
Davis Cup Tennis	395 F
Jungle Strike	345 F
Rocket Knight	345 F
Wimbledon Tennis	345 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Indy Last Crusade	145 F	Lemmings	195 F
Megalomania	145 F	Mickey et Donald	195 F
Sunset Riders	145 F	Spiderman vs Xmen	195 F
Batman to Joker	195 F	Street of Rage 2	195 F
Leaderboard	195 F	Strider 2	195 F

Amazing Tennis	395 F	Fantastic Dizzy	345 F
André Agassi	345 F	Fatal Fury	345 F
Another World	345 F	Flashback	345 F
Astérix	345 F	General Chaos	395 F
Battle Toads	245 F	Global Gladiator	295 F
Bulls vs Blazer	345 F	Haunting	395 F
Chuck Rock 2	345 F	Landstalker (Megakey)	495 F
Cool Spot	345 F	LHX Attack Chopper	345 F
Desert Strike	345 F	Micro Machines	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Mig Fulcrum	345 F
European Club Soccer	295 F	Mohamed Ali Box.	345 F
		NHLPA Hockey 94	395 F
		Populous 2	345 F
		Powermonger	245 F
		Ranger X	295 F

Road Rash 2	345 F		
Rolling Thunder 3	395 F		
Senna Grand Prix	345 F		
Shining Force	395 F		
Shinobi 3	345 F		
Side Pocket	345 F		
Sonic 2	345 F		
Splatter House 3	395 F		
Summer Challenge	345 F		
Super Kick Off	295 F		
Tiny Toon	345 F		
Turtle Ninja	295 F		
WWF Royal Rumble	395 F		
X Men	345 F		
Zombies Ate...	295 F		

MEGA KEY	**99 F**	CONTROL PAD PRO 2	**95 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**		

MEGA CD *Français*

After Burner	345 F	INXS	345 F	Robo Aleste	345 F
Batman Returns	345 F	Jaguar XJ 220	345 F	Sherlock Holmes	345 F
Final Fight	345 F	Prince of Persia	345 F	Wolfchild	345 F

MEGA CD *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur CDX PRO

ADAPTATEUR CDX PRO **295 F**

Chuck Rock	345 F	Lethal Enfoncers	445 F	Silpheed	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Night Trap	445 F	Spiderman Kingpin	345 F
Hook	345 F	Sewer Shark	345 F	Wonderdog	395 F

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo.
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega.
Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

REGLEMENT :
- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d'expiration ___/___
Signature :

N° CLIENT ..... | N° carte bleue : . . .

TITRES 13 CONS+	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

Domark récidive avec une nouvelle course de voitures, cette fois pour la portable de Sega. On retrouve deux modes de jeux: un mode Arcade et un mode Grand Prix, tous deux en 4, 8 ou 12 tours. Ces deux modes, assez différents, sont complémentaires.

Le mode Arcade offre 2 niveaux de difficulté. Vous allez concourir sur 8 circuits réputés du monde entier: Japon, Australie et différents pays d'Europe, chacun étant doté de ses propres caractéristiques. Le but est de parvenir à boucler les circuits à une place toujours meilleure. Le mode Grand Prix ne dispose que d'un seul niveau de difficulté. En revanche, il permet de paramétrer la voiture: boîte automatique ou manuelle, inclinaison des ailerons de stabilisation, gomme des pneus dure ou plus molle, moteur puissant ou à couple élevé. Les dégâts matériels vous obligeront à faire un tour à votre stand pour réparer. Votre temps aux qualifications conditionnera votre position sur la grille de départ. Le résultat de chaque épreuve comptera pour le championnat, pour votre écurie comme pour vous, à titre individuel.

Dans un mode comme dans l'autre, vous pourrez choisir les circuits sur lesquels vous allez devoir vous battre.

DES CREUX, DES BOSSES ET DES DOS-D'ANE

Les circuits sont assez réalistes. Du même coup, le pilote doit sans cesse se méfier de la configuration du parcours: les virages peuvent entraîner des dérapages, les dos-d'âne vous cachent la visibilité...

Avec un peu d'habitude, vous pourrez profiter des virages pour "gratter" vos adversaires. Sinon, attendez la ligne droite.

Certains circuits offrent quelques creux et bosses impressionnants. Mais qu'est-ce qui nous attend après ce dos d'âne?

Les voitures gérées par le programme ne souffrent pas du moindre problème de dérapage. Voilà qui ressemble à de la triche !

AVIS

SPIRIT

J'ai tout d'abord été déçu par cette cartouche. Je m'attendais à retrouver la perfection de la version Megadrive (C+ 23, 95%) à laquelle la Game Gear ne peut pas prétendre. D'autre part, j'ai été sûrons des dérapages incessants de la voiture dans les virages. La pratique aidant, mon opinion s'est améliorée. F1 World Championship exploite très correctement les capacités de la console avec un scrolling fluide et une bonne impression de vitesse. Il faut vraiment négocier ses virages en relâchant l'accélérateur à temps, voire même en freinant pour les virages les plus serrés. Je ferai tout de même deux reproches: d'une part, l'ergonomie douteuse du passage des vitesses sur une boîte manuelle et, d'autre part, l'impossibilité de jouer à deux par câble. Malgré cela, l'achat pour les amateurs du genre reste justifié.

OUI!

Les tunnels restent rares et ne posent aucun problème.

Mode Championnat: profitez au maximum du départ pour doubler.

DOOMARK/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR - COURSE

PRESENTATION	82%
Les options sont assez riches et la démo dévoile quelques courses. L'ensemble est agréable.	
GRAPHISME	81%
Les sprites sont bien dessinés, mais les décors restent malheureusement un peu vides.	
ANIMATION	87%
L'impression de vitesse est bien rendue, et le scrolling du paysage est fluide.	
MUSIQUE	65%
Un musique agréable et pas trop lassante, même après quelques parties.	
BRUITAGES	81%
Des effets Doppler, enrichis de crissements de pneus et rugissements du moteur.	
DUREE DE VIE	82%
L'absence de mode 2 joueurs et l'impossibilité de sauvegarder le jeu limitent la note.	
JOUABILITE	85%
Parfaite, en dehors de la gestion désagréable de la boîte manuelle. C'est dommage.	
INTERET	83%
Une bonne course de voitures, riche, variée souple et pas trop difficile.	

LES JEUX VIDEO LES MOINS CHERS DE PARIS

★ ★ OFFRE SPECIALE NOEL !! ★ ★

POUR TOUT ACHAT D'UN NOUVEAU JEU SUPER FAMICOM OU SUPER NES (US), *LEADER GAMES* A LE PLAISIR DE VOUS OFFRIR L'ADAPTATEUR "60 HZ" POUR UN MONTANT DE 99 F AU LIEU DE 199 F !

(Offre valable jusqu'au 31 Décembre 1993)

LEADER GAMES
8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris
Métro Oberkampf ou République
Tél. : 47 00 84 74 - FAX : 47 00 85 00

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

VENTE - ECHANGES (A PARTIR DE 40 F)
RACHATS - REPARATIONS - PROMOS !

NEUF ★ NEUF ★ NEUF

BEST OF SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1399 F
Adapt. 60 Hz	**199 F**
Batman Returns	249 F
Final Fight 2	189 F
Jacky Crush	299 F
World Heroes	**449 F**
Dead Dance	299 F
Rushing Beat 2	299 F
Rushing Beat 3	**549 F**
Actraiser 2	499 F
Desert Fighter	549 F
Art of Fighting	**499 F**
Solstice 2	499 F
Aladdin	**529 F**
Fatal Fury 2	**549 F**
Soul & Sword	549 F
Astro Go Go	549 F
Human GP 2	549 F
Romancing Saga ■	**549 F**
Rockman X	**539 F**
Dragon Ball Z 3	**549 F**
Star Wars 2	**529 F**
Y'S 4	549 F
Sword Maniac	549 F
Turtles Ninja 5	**549 F**
NBA 94	549 F
Doraemon 2	549 F
Hammering Harry	549 F
R Type 3	529 F
Ken 7	549 F
Dragon Quest 1-2	549 F
Goemon Fight 2	549 F
Art of Fighting SPECIAL	**539 F**
Bastard	**539 F**
Zool	529 F
Fire Emblem	**549 F**
Tree 7 Fighter	**549 F**
Leathal Enforcer	549 F
Pop'n Twin Bee ■	549 F

BEST OF SUPER NES (US)

SUPER NES	999 F
Mortal Kombat (FR)	449 F
Zombies	449 F
Sunset Rider	**539 F**
Terminator 2	**499 F**
Jurassic Park	499 F
Battle Toads	399 F
Utopia	499 F
Seventh Saga	**499 F**
Run Saber	499 F
Top Gear ■	499 F
Star Wars 2	**529 F**
Art of Fighting	499 F
Actraiser 2	499 F
Secret of Mana	**529 F**
Turn in Burn	**529 F**
Dracula	529 F
Young Merlin	529 F
Flashback	**529 F**
Obitus	529 F
Eye of Beholder	**529 F**
Aladdin	**499 F**
Palladin Quest	**499 F**
Wizard of Oz	529 F
Might and Magic 3	**529 F**
Clayfighters	**529 F**
Turtle Ninja 5	**529 F**
Mr Nuts (FR)	**479 F**
Equinox	499 F
Daffy Duck	479 F

BEST OF MEGA CD

MEGA CD 2 (FR)	1990 F
MEGA CD 2 (Jap.)	1890 F
Sonic CD	**499 F**
Silpheed	**499 F**
Thunder Hawk	499 F
Final Fight	**299 F**
Illusion City	399 F
Cosmic Fantasy	349 F
Kelo Flying Squadron	**499 F**
Dune	499 F
Monkey Island	**499 F**
Eye of Beholder	**499 F**
Might and Magic ■	499 F
F1 Circus	499 F
Leathal Enforcer	**499 F**

BEST OF NEC

DUO-R	2150 F
Street Fighter 2'	379 F
Bomber Man	199 F
Bomber Man 94	**449 F**
Dracula X	**TEL.**
Y'S 4	TEL.
Arcade Card	**TEL.**
Fatal Fury 2 (CD)	**TEL.**
Art of Fighting (CD)	**TEL.**
World Heroes 2 (CD)	**TEL.**

NOUVEAU 3 D O

3DO	**5990 F**
Dragon's Lair	**499 F**
Out of this World	**499 F**
Total Eclipse	**499 F**
Mad Dog	**499 F**
Stellar 7	**499 F**
Super Wings Commander	**499 F**
Mega Race	**499 F**
Star Trek	**499 F**

NOUVEAU JAGUAR

JAGUAR	1890 F
Crescent Galaxy	TEL.
Tiny Toons Adv.	TEL.
Cyber Morph	**TEL.**
Raïden	TEL.
Alien vs Predator	**TEL.**
Kasumi Ninja	TEL.
Course F1	**TEL.**

BEST OF NEO GEO

NEO GEO+ World Heroes 2	3490 F
NEO GEO	2490 F
Memory Card	229 F
Super Side Kick	1290 F
World Heroes 2	1390 F
View Point	**1390 F**
Samourai Shodown	**1490 F**
Fatal Fury Special	**1690 F**
Pop Hunter	TEL.

AUTRES TITRES ET CONSOLES : NOUS CONTACTER TEL. 47 00 84 74

ATTENTION ! : TOUS LES NOUVEAUX JEUX SUPER FAMICOM ET SUPER NES (US), NECESSITENT L'ADAPTATEUR "60 Hz " POUR FONCTIONNER SUR LA SUPER NINTENDO FRANCAISE.

NEUF

BEST OF MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 (Jap)	890 F
Tiny Toons	349 F
Aladdin	**429 F**
Shinobi 3 (JAP)	349 F
Rocket Knight (JAP)	349 F
Street Fighter 2'+	539 F
Mortal Kombat	439 F
Virtua Racing	**449 F**
Turtle Ninja 5	**449 F**
Vampire Killer	**449 F**
ETC.....	

LE FUTUR DES A PRESENT AVEC LA 3DO ET LA JAGUAR EN DEMONSTRATION PERMANENTE !

TOUTES LES MARQUES CITEES DANS CETTE PAGE SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.

OCCAZ

BEST OF NEO GEO

NEO GEO	1890 F
View Point	1190 F
Fatal Fury 2	990 F
Art of Fighting	890 F
Sengoku	540 F
Sengoku 2	890 F
Burning Fight	390 F
King of Monsters	390 F
Magician Lord	390 F
Ninja Combat	390 F
Ninja Commando	790 F

BEST OF SFC -SNIN -SNES

Castlevania 4	199 F
Super Tennis	199 F
Super Gouls'n Ghost	199 F
Pilot Wings	199 F
Star Wars	299 F
Zelda 3	249 F
Mortal Kombat	399 F
Adventure Island	199 F
Populous	249 F
Spiderman X Men	249 F
Amazing Tennis	249 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris (ou sur papier libre)

FRAIS DE PORT: 27 F ET COLISSIMO !! (DELAIS DE 48 H)

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (Jeux et accéssoires : 27 F / Consoles : 50 F)	F
TOTAL A PAYER	F

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE

N° DE CARTE BLEUE : | | | | | | | | | | | | | | | |

DATE D'EXPIRATION : ..... /.....

BANQUE : .....

DATE ET SIGNATURE :

LE ..... /..... /.....

C+27

Nom : .....

Prenom : .....

Adresse : .....

.....

CP : | | | | | |

VILLE : .....

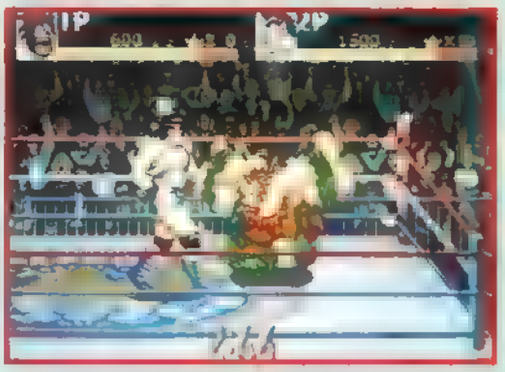
Tél. : .....

** Offre dans ■ limite des stocks disponibles-Prix ou offres modifiables sans préavis.*

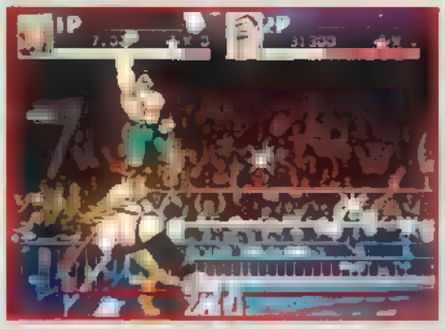
ARCADE

SLAM

Sortez le sparadrap car, ce mois-ci, il va y avoir de la casse dans la rubrique Arcade! Capcom se lance dans la bataille avec Slam Masters, un jeu de catch brutal, tandis que Gaelco passe à la vitesse supérieure grâce à World Rally, une course de voitures aux images digitalisées qui décoiffe. C'est parti!



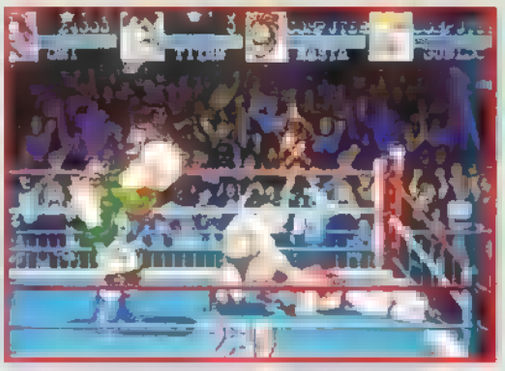
Quand King Rasta Man fait des siennes, tout le monde en prend pour son grade! En ce moment même, on dirait un canard boiteux qui essaie de s'envoler, mais battre des ailes, pardon, des bras de la sorte lui permet de coller vingt baffes à la seconde.



Du haut de la troisième corde, Haggard harangue la foule en délire. Non seulement il se donne en spectacle, mais en plus, cela lui permet d'augmenter sa force (véridique). J'espère que vous avez tous reconnu ce héros, qui n'est autre que le maire dans Final Fight.

PLANCHETTES JAPONAISES ET SOURIRES BERBÈRES

Venez vous inscrire à la CWA, la fédération de catch sanglant made in Capcom. King Rasta Man, Biff Slamkovitch et les autres n'attendent plus que votre (petite!) personne pour commencer la compétition, que dis-je, la boucherie. Grâce à la magie des bornes d'arcade, une simple petite pièce va vous transformer l'espace d'une partie en un Musclor de deux tonnes avec des noix de coco en guise de biceps (et de cerveau!). Brutes dans l'âme, Slam Masters vous est dédié. Tous les coups sont permis, plus ça fait mal, plus c'est légal. Ce jeu de catch, plus proche du beat-them-up que de la simulation sportive, propose un tournoi qui n'est pas sans rappeler celui de Street Fighter II. Capcom oblige, les coups spéciaux sont à l'honneur, et les huit catcheurs disposent de plusieurs bottes secrètes calquées, une fois encore, sur le modèle de SF II. En fait, on s'aperçoit très vite que Slam Masters est un remake déguisé du meilleur jeu d'arcade de cette décennie. Quand Capcom tient une formule qui marche, il l'exploite jusqu'au bout.



Match à quatre ce soir dans le méga-stadium de Capcom. Tandis que Rasta "prend la tête" à Titan, Gunloc en profite pour tenter d'arracher la perruque d'Oni alors que ce dernier est à terre. Dur! dur!

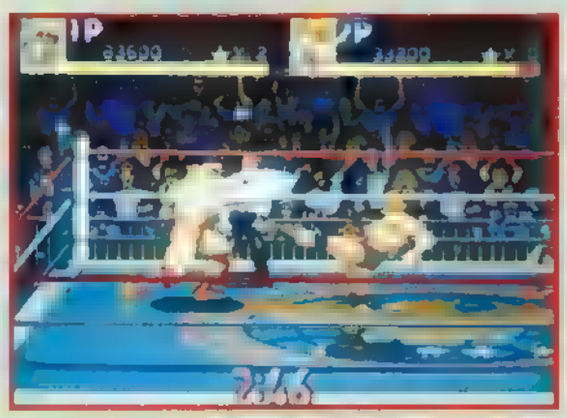
AUX QUATRE COINS DU RING

Il existe cependant une différence fondamentale entre Slam Masters et son illustre aîné, j'ai nommé Street Fighter II: l'aire de jeu. Dans SF II, les combats se déroulent vus de profil sur un seul plan de jeu. Il est impossible de parer une attaque en faisant un pas de côté par exemple. Dans Slam Masters, c'est le contraire, puisque l'action prend place sur un ring avec une vue de dessus qui englobe les trois quarts du ring. Il suffit alors simplement de déplacer son personnage avec la manette pour éviter les attaques de l'adversaire. En revanche, la parade qui consistait à placer la manette en arrière n'est plus permise, ce qui oblige le joueur à réellement esquiver les coups. Cette nouvelle approche d'un jeu de combat risque de décevoir les puristes, mais c'est un système qui a déjà fait ses preuves (Three Count Bout sur Neo Geo). A partir de ce principe, Slam Masters offre toute la panoplie du parfait petit catcheur, en passant par les projections musclées jusqu'aux coups de boule "spécial migraines".

Petite explication à l'amiable en dehors du ring entre Gunloc et Titanic Jim. L'arbitre fait semblant de les rappeler à l'ordre, mais quel poids a-t-il (!) contre 300 kg de muscles en furie?

MASTERS

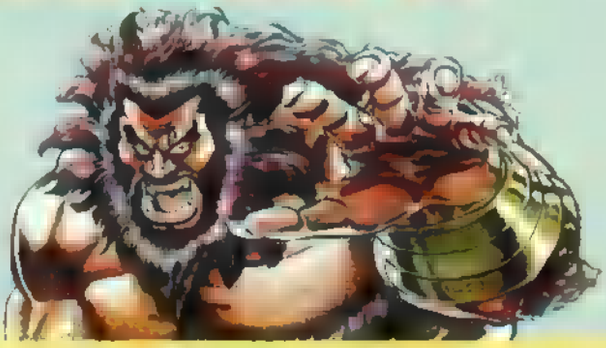
Sous les feux de la rampe, King Rasta Man entre sur le ring, son fidèle ouistiti Freak sur les épaules. Celui-ci est toujours prêt à aider son maître quand il est sur le point de se faire ratatiner.



Voici un bel exemple de coup spécial réalisé de main de maître par notre ami qui vient du froid, le cordial Biff Slamkovitch. Il est le seul à pouvoir réaliser le Sonic Punch, mais ne vous inquiétez pas, chaque catcheur possède ses propres coups spéciaux.

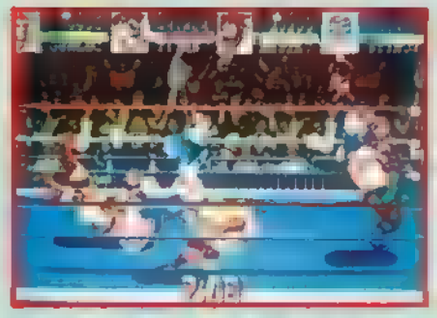
DEUX BOUTONS, UNE TONNE D'ACTION!

Malgré la simplicité des manipulations (une manette, un bouton pour sauter et un autre pour frapper), Slam Masters comporte quelques combinaisons de jeu assez sympa. Par exemple, il suffit de placer rapidement deux fois la manette vers l'avant pour courir droit vers l'adversaire et lui éclater la rate. Les projections ont été, bien sûr, soigneusement développées, comme dans tout bon jeu de catch digne de ce nom. Quand un ennemi est à terre, il peut rouler sur le côté pour empêcher son adversaire de le relever en l'agrippant par les cheveux. Les cordes du ring sont aussi mises à profit: vous pourrez les utiliser pour aplatir votre adversaire avec le fameux saut de l'ange, depuis la troisième corde. Et quand le ring ne suffit plus, rien ne vous empêche d'en sortir pour continuer le combat dans la salle, à grands coups de bouteille sur la tête. Comme vous pouvez le constater, il existe plus d'un moyen de se fracasser joyeusement le crâne dans Slam Masters. Et encore, je ne vous parle pas des coups spéciaux (deux par personnage), comme la Comète de Jalepeno ou le Plongeon atomique...

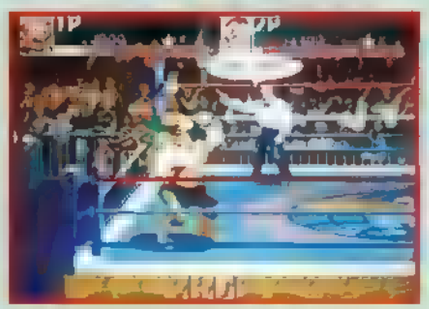


LA GRIFFE DE CAPCOM

Slam Masters est un pur produit Capcom et, pourtant, on reste un peu sur sa faim. Malgré des idées originales, les combats sont un peu trop confus et les coups spéciaux difficiles à réaliser. Les amateurs de catch seront quand même comblés par ce jeu de combat, qui permet à quatre joueurs de s'affronter simultanément. Les adorateurs de SF II le préféreront sûrement le nouveau Super Street Fighter II, qui vient de sortir... Slam Masters n'en est pas moins un excellent jeu de combat, même si Capcom nous avait habitués à mieux en matière de graphismes et d'animation.



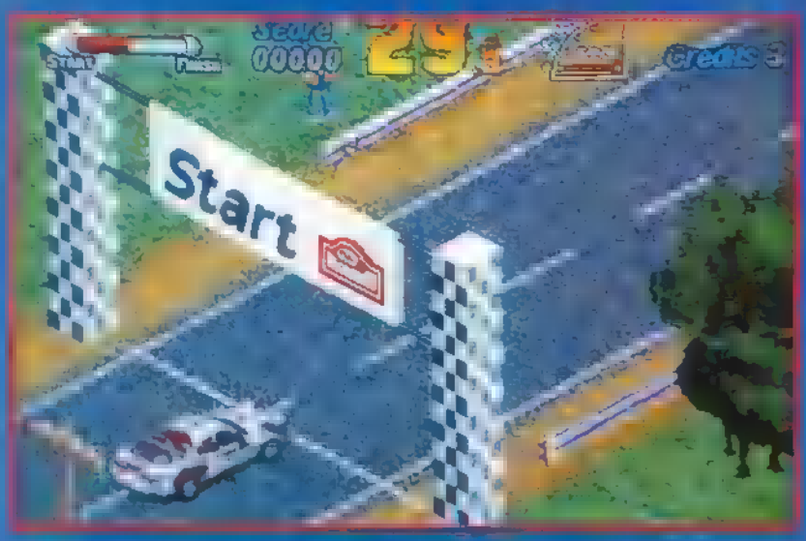
Rien ne va plus pour l'équipe Gunloc-Titan. Stinger les réduit en pâté avec son attaque en piqué, tandis que son coéquipier King Rasta Man effectue un pas de danse pour attirer l'attention du juge-arbitre. Comment, du chiqué?



Haggard est en difficulté face à Alexander le boucher. Ce dernier tente de le plier en quatre pour le forcer à abandonner. L'arbitre commence le compte à rebours. Va-t-il y passer aussi?

ARCADE

WORLD RALLY



Surtout ne ratez pas le départ. World Rally, c'est avant tout une course contre la montre. Il n'y a pas de concurrents, seulement des obstacles et des virages en pagaille.

A FOND LA CAISSE!

[redacted] tant pis si c'est pas de la F1! Dans World Rally, on pilote des bagnoles robustes et puissantes comme celles qui font le Paris-Dakar. Sauf que là, il s'agirait plutôt de Toulouse - Trifouilly-les-Oies malgré les belles promesses de voyage autour du monde sous-entendues dans le titre. En fait de dépaysement, les décors ne changent pas des masses, si ce n'est un bref détour par Courchevel avec ses pentes enneigées. Décevant, voire déroutant? Pas tant que ça! Si les graphismes de World Rally tranchent par leur sobriété et leur style particulier, Gaelco n'en a pas moins réalisé là une course de voitures qui décoiffe!

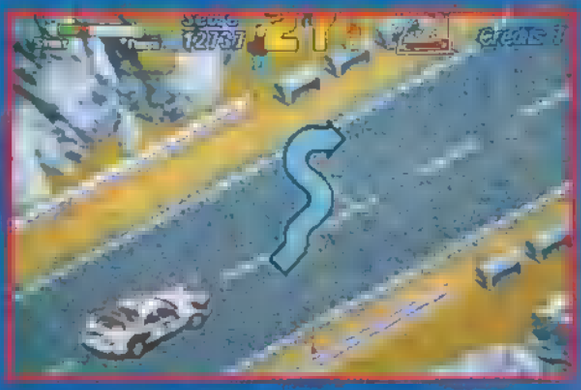
Voilà ce qui arrive quand on prend un virage en épingle à plus de 200 km/h. On dérape, on dérape, et au bout d'un moment on fait des tonneaux. La force d'inertie a été gérée de façon très réaliste.

VIVE LA DIGIT

Par souci de réalisme [redacted] d'originalité, les graphismes de World Rally mélangent images digitalisées incrustées à des décors bitmap. Le résultat est tout à fait correct, malgré l'utilisation de couleurs un peu trop pâles. Gaelco ayant de surcroît décidé de présenter l'action selon un angle aérien (vue de dessus [redacted] de trois quarts) proche de celui de Trash Rally sur Neo Geo, World Rally constitue finalement un jeu d'exception parmi les courses de voitures sur arcade. Les bruitages en particulier, entièrement digitalisés et d'un grand réalisme, sont à l'honneur, avec les changements de régime incessants du moteur. Cela crée une ambiance terrible qui garde [redacted] joueur sur [redacted] qui-vive tout au long de [redacted] partie.

Le parcours de nuit est particulièrement impressionnant. Il faut vraiment conduire à la lueur des phares. Autant vous dire que les badauds plantés sur les bas-côtés ont intérêt à se pousser.

Selon le niveau de difficulté que vous allez choisir, vous aurez accès à différentes courses. Une fois toutes les courses terminées, le jeu s'arrête, que vous ayez perdu ou non.



Des flèches en surimpression sur l'écran vous permettent d'anticiper les virages.

Garé sur le bas-côté, notre concurrent pleure à chaudes larmes. Il vient d'être disqualifié pour avoir dépassé le temps imparti. Ça lui apprendra à cueillir des pâquerettes pendant la course.

UNE JOUABILITÉ EXEMPLAIRE

Ce qui fait [redacted] force de World Rally, c'est surtout sa jouabilité, parfaite, et la rapidité de son animation. Des flèches en surimpression sur l'écran indiquent au moment opportun la trajectoire de la course. Tout se joue sur les dérapages contrôlés, et on se croirait en train d'assister à une retransmission télévisée tant les images sont réalistes. World Rally demande énormément de réflexes et d'attention de la part du joueur, davantage encore que [redacted] un jeu comme Exhaust Heat (arcade). Après nous avoir donné un jeu de squash très moyen, Gaelco a su créer un jeu rapide, jouable [redacted] très excitant. World Rally est original [redacted] amusant, et, comme dit [redacted] professeur dans "Jurassic Park": "J'ai dépensé sans compter!"

le specialiste de la vente par correspondance

GAME'S EXPRESS

✆ 40.47.00.04

SUPER NES

STREET FIGHTER 2 TURBO	439 F
EQUINOX	449 F
GP-1	399 F
DRAGON WARRIOR 5	489 F
CLAY FIGHTER	449 F
ZOMBIES	399 F
ROCK' N ROLL RACING	439 F
AERO THE ACROBAT	439 F
TOP GEAR 2	439 F
FLASH BACK	449 F
NHLPA HOCKEY 94	449 F

ALADDIN 449 F
STAR WARS 2 449 F

LES TOPS SUPER NES

BOMBER MAN	439 F
SECRET OF MANA	489 F
TMNT FIGHTERS	449 F
NBA JAM	449 F
THE SEVEN SAGA	449 F
STAR WARS 2	449 F
CLAY FIGHTER	449 F
SENSIBLE SOCCER	449 F

REVENDEURS

CONTACTEZ-NOUS / **FAX:**
43.35.32.12

SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT 2	189 F
SILVA SAGA 2	249 F
POP'N TWIN BEE	349 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	399 F
SUPER CHINESE WORLD 2	549 F
ART OF FIGHTING	489 F
ACTRAISER 2	489 F
Y'S IV MASK OF THE SUN	549 F
SUPER R-TYPE III	549 F
SOLSTICE 2	549 F
GOEMON FIGHT 2	549 F
BATTLE MASTER FIGHT	549 F
GENSAM HAMMERRING	549 F
SUPER CUP SOCCER	549 F
ROCKMAN X	549 F
R TYPE III	549F

LES TOPS SUPER FAMICOM

FATAL FURY 2 549 F
DRAGON BALL Z N° 3 629 F

SUPER NINTENDO

F1 POLE POSITION	489 F
ERIC CANTONA	399 F
JURASSIC PARK	439 F
MR NUTZ	439 F
RANMA 1/2 N° 2	489 F

MEGADRIVE

LANDSTALKER	375 F
RANGER X	345 F
NHLPA HOCKEY 94	375 F
FORMULA ONE	375 F
ALADDIN	399 F
STREET FIGHTER 2'	499 F
ASTERIX	375 F
ZOOL	375 F
T.N.M.T WARRIORS	399 F

LES TOPS MEGADRIVE

VIRTUA RACING	429 F
ETERNAL CHAMPION	429 F
SONIC PINBALL	375 F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399 F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	2390 F
NEO GEO + 1 JEU	2790 F
JOYSTICK NEO GEO	429 F
MEMORY CARD	199 F

LES TOPS NEO GEO

SAMURAI SHODOWN	1490 F
FATAL FURY SPECIAL	1490 F

POUR LES NEWS, NOUS CONTACTER.ARRIVAGE REGULIER DE JEUX.

ACCESSOIRES ET CONSOLES * ACCESSOIRES ET CONSOLES

ADAPTATEUR UNIVERSEL 60 HZ	99 F
JOYPAD PATRIOT	139 F
ADAPTATEUR MEGADRIVE US	79 F
JOYPAD 6 BOUTONS MD	119 F
ALIMENTATION MD/SFC	99 F
QUINTUPLEUR MULTITAP SUPER NIN	199F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1790F
RAIDEN	439F
TREVOR MAC FURY	439F
TINY TOONS ADV	439F
ALIEN PREDATOR	439F

3 D O

3D0 + CRASH AND BURN	5490F
OUT OF THIS WORLD	499F
TOTAL ECLIPSE	499F
MAC DOG MAC CREE	499F
MEGA RACE	499F

BON DE COMMANDE : GAME'S EXPRESS 4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
TEL : ....
N° CLIENT : ....

REGLEMENT :
CHÉQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE :
N°
DATE D' EXPIRATION : /

C+27

TITRES	CONSOLE	PRIX
PARTICIPATION AU FRAIS DE PORT		25 F
TOTAL À PAYER		

OFFRE DANS LA LIMITES DES STOCKS DISPONIBLES.
SUPER NES, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICIM, MEGADRIVE, NEO GEO SONT DES MARQUES DEPOSES. PRIX VALABLES PENDANT LE MOI S.

NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU

THE KILLER: "JOYEUX NOËL! QUE J'AI DIT À LA DINDE... À TRAVERS LA GRILLE DU FOUR!"

NOM : Killer

PRENOM : Ze

AGE : Z'êtes de la police ?

PROFESSION : Bougez pas, je cherche...

D'habitude, à Noël, quand on a été bien sage, on reçoit les cadeaux qu'on avait mis sur sa petite liste... Résultat, l'année dernière, qu'est-ce que j'ai trouvé dans mes Rangers, près de mon barbecue à daubes, à la place du lance-roquettes et du broyeur de genoux Moulinex que j'avais commandés? La cartouche de Paper Boy sur Game Boy et la collection complète des disques de Frédéric François! Alors, surtout, cette année, que Pépé Noël ne s'avise pas de balancer dans mes chaussettes l'une des trois daubes que j'ai sélectionnées pour vous ce mois-ci... Parce que ce coup-ci, je l'attends, moi, l'aut' barbu en pyjama rouge... Qu'i z'y vienne, j'vais z'y faire voir qui k'c'est, Ze Killer!

Ah! il a l'air fin, l'ami Robocop, une fois qu'il a grimpé sur des caisses... Complètement rouillé, ce gros nul n'est même pas foutu de tirer vers le bas!

ROBOCOP 3

DE ACCLAIM SUR MEGADRIVE

Planquez-vous, les dealers! Le justicier au regard de four à micro-ondes est de retour! J'aime bien "Robocop" (le premier, vu que les deux autres sont largement assez nuls pour figurer au programme du club Dorothée!), mais alors là, j'irai pas mettre mon fric dans ce jeu de castagne lamentable... Vous aurez droit à quelques séquences d'action minables où un misérable sprite essaye péniblement de dégommer tout ce qui bouge. Vous traversez la plupart de vos adversaires comme s'ils étaient transparents (seules les balles peuvent faire bobo) et Robocop ne peut même pas tirer vers le bas! Résultat: vous êtes obligé de descendre à la hauteur de vos adversaires pour leur coller des bastos dans la tronche. A la casse!

Vous voyez le truc triangulaire sur le titre? Ben j'ai beau chercher, je vois vraiment pas ce que c'est... Pareil pour le reste: une vraie bouillie de pixels!

F117 NIGHT STORM

DE ELECTRONIC ARTS SUR MEGADRIVE

Tiens, jetez un coup d'œil sur la photo, ça vous donnera une idée de la nullité des graphismes de ce simulateur de vol de mes genoux! En plus, ça, c'est l'image de présentation, censée vous donner envie de jouer! Seulement voilà, on n'arrive même pas à voir ce que ça représente... Une tête de crocodile? Une part de tarte aux myrtilles? Une enclume? Un moule à gauffre? Et c'est même pas la peine de vous filer une photo du jeu lui-même... Imaginez simplement un écran avec une bande bleue en haut (le ciel) et une bande verte en bas (le sol) et voilà le travail! Ils osent appeler ça de la 3D (si ça veut dire "3 Demi-pixels", là je suis d'accord!)... Et puisque le jeu est aussi lent et pénible, poubelle directos!

Choisir des images pour illustrer les tubes d'INXS c'est pas trop nul. Mais à force d'entendre "Baby don't cry", ça donne envie de pleurer!

INXS

DE DIGITAL PICTURES SUR MEGA CD

Cette sinistre daube vous invite à créer votre clip vidéo à partir de tubes d'INXS. Je vous parle même pas de la qualité des images: à se demander si on n'est pas en train de regarder Canal+ en codé ou s'il est grand temps d'acheter des lunettes quintuple foyer... Le principe du jeu est déjà suffisamment débile... Et y'a pire: dans le même genre, on trouve un autre CD avec les trois gamins rappeurs de Kriss Kross. Quand vous aurez revu deux fois la même vidéo, vous n'en pourrez plus d'entendre ces deux crétins vous balancer leur "Jump! Jump!" dans les oreilles. Leurs chansons sont déjà pas variées (pour ne pas dire avariées!), alors se les cogner en boucle, c'est vraiment trop dur à vivre! Allez, hip! hop! bellepou!

DIGIT CENTER

15 - CENTRE COMMERCIAL V2
59658 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX
TÉL. 20.47.43.84 - PARIS : (16) 20.47.43.84

VENTE PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAU MAGASIN : 35 BD. POINCARE
62400 BETHUNE - TEL. 20.47.43.84

SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBATT	499F	MORTAL COMBAT	489F
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	489F	POCKY AND ROCKY	429F
ERIC CANTONA	419F	RUN SABER	499F
F1 POLE POSITION	499F	STREET FIGHTER 2	299F
JIMMY CONNORS	419F	SUPER JAMES POND - ROBOCOP	395F
JURASSIC PARC	495F	WWF 2 ROYAL RUMBLE	469F

SUPER NES USA

ALADIN	590F	SIM CITY	449F
DUFFY DUCK (MARVIN MISSION)	525F	SUPER BASEBALL 2020	499F
EMPIRE STRIKE BACK	590F	TAZMANIA	439F
FIRST SAMOURAI	455F	TECMO NBA BASKETBALL	495F
NHLPA HOCKEY	379F	TINY TOON	460F
POCKY AND ROCKY	495F		

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2	Tél.	PRINCE OF PERSIA	199F
AERA 88	349F	PSYCHO DREAM	299F
AERO THE ACROBAT	Tél.	RANMA 1/2 2	549F
AMAZING TENNIS	349F	RANMA 1/2 3	Tél.
BASTAR	Tél.	ROCKMAN X	Tél.
BATMAN RETURN	299F	SEIKEN DENSETSU (LEGENDE EPEE SACREE)	590F
BATTLE BLAZE	299F	SENGOKU DENSHO	Tél.
COMBATRIBES	299F	SEPTENTRION	549F
DORAE MON 2	Tél.	SOLSTICE 2	Tél.
DRAGON BALL Z 2	399F	SOUL AND SWORD	Tél.
DRAGON BALL Z SUPER 2	Tél.	STREET FIGHTER 2	299F
DRAGON QUEST	Tél.	STREET FIGHTER TURBO	549F
DRAGON QUEST 2	Tél.	SUPER GHOULS AND GHOST	299F
FATAL FURY 2 (GAROU DENSETSU 2)	Tél.	SUPER KICK OFF	390F
FINAL FIGHT 2	299F	SUPER SWIV	395F
FLASH BACK	Tél.	SWORD LORD	690F
GACA	Tél.	TETRIS 2 + BOMBLISS	395F
GOEMON GAMBARRE 2	Tél.	THE KING ■ RALLYE	299F
GUN FORCE	299F	TINY TOON	349F
HOKUTO ■ 7	Tél	TINY TOON ADVENTURE 2	Tél.
LOONEY TOON-ROAD RUNNER	349F	TMNT MUTANT WARRIORS	Tél.
MAGIC SWORD	299F	TWINBEE RAINBOW BEEL	Tél.
MARIO COLLECTION	390F	UNDER COVER COPS	Tél.
MORTAL COMBAT (original)	Tél.	WORLD HEROES	690F
NBA BASKET ■ BULLS	Tél.	Y'S 4	Tél.
NIEGEL MANSEL F1	495F	Adaptateur 60Hz NEW PROVERSION	149F

GAME BOY - NES - MASTER SYSTEM

Nous contacter

3DO

3DO + JEU CRASH & BURN + 1 PAD	Tél.	DRAGON'S LAIR	Tél.
BATTLE CHESS	Tél.	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	Tél.

ATARI JAGUAR + 1 JEU : 1790F

C.D.I PHILIPS

C.D.I PHILIPS	**3490F**	LASER LORDS	Tél.
CARTE FULL MOTION VIDEO	**1990F**	LES BETISES	299F
		LES FABLES ESOPE 1	299F
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES	349F	LES FABLES ESOPE 2	299F
ASTERIX, LE DEFI DE CESAR	Tél.	LINK	349F
ATELIER DE DESSIN 1	249F	LOUIS ARMSTRONG SONGBOOK	199F
ATELIER DE DESSIN 2	249F	MOZART	249F
BATAILLE NAVALE	299F	MYSTIC MIDWAY	299F
CAESARS WORLD OF GAMBLIN	249F	PEGASE	299F
CD SHOOT	299F	POWER HITTER	399F
EARTH COMMAND	Tél.	QUEL EST DONC CET OISEAU ?	299F
ESCAPE FROM CYBER CITY	399F	RICHARD SCARRY 2	299F
FILMS VIDEO	Tél.	SARGON CHESS	249F
FILMS MUSIQUE	Tél.	TANGRAM	249F
GOLF THE PALM SPRINGS	349F	TOM ■ MAXIMAGIER	199F
INTERNATIONAL TENNIS	399F	VIDEO GRAND PRIX	349F
JAMES BROWN	249F	ZOMBIE DINOS	Tél.
KETHER	399F		
LA BELLE ET LA BETE	299F	Poignée CDI PHILIPS	295F
LA VILLE SURPRISE R SCARRY	249F	Souris	375F
L'ANGE ET LE DEMON	Tél.	Track ■ PHILIPS	499F

PROMO

SUPER NINTENDO
NINTENDO NES
MEGADRIVE

2 POIGNÉES INFRAROUGES + RÉCEPTEUR = **199F**

OFFRE SPECIALE

STREET FIGHTER 2
SUPER NINTENDO
299F

SONIC 2 + ADAPTATEUR
CARTOUCHE JAPONAISE
SEGA MEGADRIVE
299F

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32 + 2 JEUX	**2490F**
■. GENERATION	210F
JAMES POND 2	Tél.
MICROCOSM	Tél.
NOW GAMES VOL. 1	■
OVER KILL LUNAR	235F
PINBALL FANTASY	Tél
SENSIBLE SOCCER	190F
ZOOL	270F

MEGADRIVE

MEGADRIVE + SONIC + 2 Poig.	**695F**	MEGALOMANIA (Eur)	375F
MEGADRIVE + ECCO + 2 Poig.	**1190F**	MICROMACHINES (Eur)	375F
MGD+STREET+MORTAL+2 Poig.	**1490F**	MOONWALKER (Jap)	199F
MEGADRIVE 2 + ALADDIN	**995F**	MORTAL COMBAT (Eur)	419F
MGD 2 + SONIC 2 + Compil.	**1090F**	MUHAMMAD ALI H.W.B (Eur)	375F
MGD 2 + STREET FIGHTER 2	**1190F**	NHL HOCKEY 94 (Eur)	419F
		NHL PA HOCKEY 93 (Eur)	375F
ALADDIN (Eur.)	395F	PGA TOUR GOLF 2 (Eur)	375F
AMAZING TENNIS (Eur.)	375F	POPULOUS 2 (Eur)	375F
ARIEL LA PETITE SIRENE (Eur.)	375F	ROAD RASH 2 (Eur)	375F
ASTERIX (Eur.)	375F	ROCKET NIGHT (Eur)	375F
BALL JACKS (Eur.)	375F	SHINNING FORCE (Eur)	449F
BATTEL TOADS (US/Eur.)	375F	SHINOBI 2 (Jap)	375F
BLADE OF VENGEANCE	395F	SHINOBI 3	375F
BUBSY (Eur.)	360F	SIDE POCKET (Eur)	375F
BULLS ■ BLAZERS (US/Eur.)	375F	SONIC 2 (Jap)	249F
COOL SPOT (Eur.)	375F	STREET FIGHTER 2'	490F
DESERT STRIKE (US)	349F	STREET OF RAGE 2 (Eur)	375F
DRAGON'S FURY (Eur.)	375F	STRIDER (Jap)	99F
■ HOCKEY (US)	229F	STRIDER 2 (Eur)	375F
ECCO LE DAUPHIN (Eur.)	375F	SUNSET RIDERS (Eur)	375F
EUROPEAN CLUB SOCCER (Eur.)	375F	SUPERMAN (Eur)	375F
F22 INTERCEPTOR (US)	349F	THUNDERFORCE 4 (Eur)	375F
F-117	395F	TINY TOON (Eur)	375F
FATAL FURY (Eur./Jap.)	375F	TORTUE NINJA 4 (Eur)	375F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	395F	USA TEAM BASKETBALL (US)	279F
FLASHBACK (Eur./US)	375F	VIRTUAL PINBALL	395F
GLOBAL GLADIATORS (Eur.)	375F	WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Eur)	375F
GP MONACO 2 SENNA (Jap.)	299F	WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Jap)	299F
JOE MONTANA 2 (Jap.)	199F	WWF WRESTELMANIA (Eur)	375F
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 (Eur.)	199F	X.D.R (Jap)	69F
JONCTION (Jap.)	69F	ZOOL	395F
JUNGLE STRIKE (Eur.)	375F		
JURASSIC PARC (Eur.)	375F	Adapteur secteur	99F
KING OF MONSTERS (Eur.)	375F	Poignée PRO 2	89F
KLAX (Jap.)	69F	Poignée SNAPPER	99F
LANDSTALKER (Eur)	375F	Poignée 6 BOUTONS	169F
LEMMINGS (Eur)	375F	**MEGA CD 2 + 1 JEU CD**	**1990F**
LOTUS TURBO CHALLENGE (Eur)	375F	**Titres MEGA CD**	*(Nous contacter)*

GAME GEAR

ALIEN SYNDROM (Jap)	149F
DONALD (Jap)	175F
GLOBAL GLADIATORS (Eur)	195F
MORTAL COMBAT (Eur)	255F
NINJA GAIDEN (Eur)	195F
PRINCE OF PERSIA (Eur)	195F
SHINOBI 2 (Jap)	149F
SHINOBI 2 (Eur)	195F
SIMPSON'S VS THE SPACE MUTANTS (Eur)	195F
SPIDERMAN (Eur)	195F
STREET OF RAGE (Jap)	195F
STREET ■ RAGE 2 (Jap)	195F
SUPER GOLF (Eur)	149F
WRESTLE MANIA S.C.C. (Eur)	195F
WORLD OF ILLUSION - MICKEY (Jap)	195F

NEO GEO

CONSOLE + POIGNEE	**2290F**	MAGICIAN LORD	690F
2020 SUPER BASEBALL	590F	MUTATION NATION	1190F
3 COUNT BOUT	1490F	NAM 75	590F
ALPHA MISSION 2	990F	NINJA COMBAT	790F
ART OF FIGHTING	1290F	NINJA COMMANDO	990F
BASEBALL STARS PROFESSIONALS	1290F	ROBOT ARMY	790F
BLUE JOURNEY	590F	SAMOURAI SHODOWN	1590F
BURNING FIGHT	690F	SENGOKU 2	1390F
CYBER LIP	690F	SOCCER BRAWL	990F
FATAL FURY 2	1290F	SUPER SIDEKICKS	1490F
FATAL FURY SPECIAL	1690F	TOP PLAYER'S GOLF	690F
FOOTBALL FRENZY	990F	VIEW POINT	1490F
JOE LEGEND	690F	WORLD HEROES 2	1490F
KING OF MONSTERS 2	990F	Memory Card	190F
LAST RESORT	1290F	Poignée	449F

BON DE COMMANDE

A ENVOYER A : DIGIT CENTER - 15 CENTRE COMMERCIAL V2 59658 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX

TITRES et CONSOLES	PRIX
TOTAL A PAYER (+port et emballage : 25F) (consoles ■ gros accessoires : 50F)	

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐
MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ NEO GEO ☐
GAME BOY ☐ GAME GEAR ☐ CDI PHILLIPS ☐

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE : TEL. :
REGLEMENT : CHEQUE ☐ C.C.P ☐
CONTRE REMBOURSEMENT +35F ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE No :
EXPIRE LE :
SIGNATURE :

C+27

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

HEXATYPIE - L ■ 90.54.42.07

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS
CONSOLES+ A DIT

ALLADIN:	CAPCOM	NINTENDO FRANCE	PLATES-FORMES	C+27: 93%
BUBSY:	ACCOLADE	NINTENDO FRANCE	PLATES-FORMES	C+22: 95%
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS:	TRADEWEST	NINTENDO FRANCE	PLATES-FORMES	88%
CYBERNATOR:	KONAMI	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	85%
MECHWARRIOR:	ACTIVISON	BANDAI	ACTION	83%
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP:	GREMLIN	NINTENDO	COURSE	C+20: 87%
SHANGAI:	ACTIVISION	BANDAI	REFLEXION	75%
SUPER WIDGET:	ATLUS	LUDI GAMES	PLATES-FORMES	C+23: 54%

ALADDIN:	VIRGIN	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 95%
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 80%
FORMULA WORLD CHAMPIONSHIP:	DOMARK	SEGA	COURSE	C+24: 95%
STREET FIGHTER II':	CAPCOM	SEGA	BASTON	C+24: 94%

ASTERIX AND THE SECRET MISSION:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 77%
THE FLASH:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	70%

BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD:	TRADEWEST	NINTENDO	ACTION	80%
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP:	GREMLIN	NINTENDO	COURSE	85%

ECCO THE DOLPHIN:	SEGA	SEGA	AVENTURE	C+24: 90%
DOUBLE DRAGON:	VIRGIN	SEGA	BEAT-THEM-ALL	74%

BATMAN RETURNS:	SEGA	SEGA	ACTION	C+23: 79%
CHUCK ROCK:	SONY	SEGA	PLATES FORMES	77%
HOOK:	SONY	SEGA	PLATES-FORMES	C+27: 83%
SEWER SHARK:	SONY	SEGA	SHOOT-THEM-UP	C+27: 93%
SONIC CD:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+23: 94%

DUNGEON EXPLORER II:	HUDSON SOFT	GUILLEMOT INT.	ACTION	C+26:75%

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

OUVERT DE 10H À 19H DU LUNDI AU SAMEDI

MÉTRO : CHARONNE - RER : NATION.

Tél : 43 48 36 22 – Fax : 43 48 36 24

EN DECEMBRE, OUVERT LE DIMANCHE

3DO - JAGUARD - CD32

DISPONIBLE

HOTLINE VPC

COMMANDEZ VOS JEUX EN EXPRESS

LIVRAISON 24/48H COLISSIMO

43-48-57-52

" DES PRIX CADEAUX "

SUPER FAMICOM

CONSOLE COMPLETE	1390 F	TWIN BEE RAINBOW	529 F
CONSOLE + 1 JEU*	1590 F	SOLSTICE 2	529 F
DRAGON BALL Z3 ACTION GAME	**589 F**	YS IV	589 F
RANMA 1/2 3	**589 F**	TMNT MUTANT WARRIOR	589 F
R TYPE 3	**529 F**	ZOOL	529 F
FATAL FURY II	549 F	HUMAN GP 2	529 F
STREET FIGHTER II TURBO	449 F	ART OF FIGHTING SPECIAL	TEL !!
DRAGON BALL Z2	399 F	ADAPTATEUR 80 Hz FIRE	99 F
KEN 7	529 F		

* DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NEO GEO

CONSOLE	2349 F
FATAL FURY SPECIAL	1699 F
SAMOURAI SHODOWN	1550 F
VIEW POINT PROMO	**1399 F**

AUTRES TITRES TEL !!

OCCASIONS

CONSOLE	1690 F
FATAL FURY 2	990 F
ART OF FIGHTING	849 F
WORLD HEROES 2	1090 F
WORLD HEROES	449 F

MEGADRIVE

CONSOLE MDII JAP COMPLETE	799 F	JURASSIC PARK	299 F
CONSOLE MDII FRA COMPLETE	649 F	JAMES POND 3	399 F
STREET FIGHTER II	**399 F**	LAND STALKER	299 F
ROCKET KNIGHT ADV. PROMO	**299 F**	SHINOBI 3	379 F
ALADDIN	449 F	EA FOOTBALL	379 F
MORTAL KOMBAT	449 F	GUNSTAR HEROES	379 F
SHINING FORCE	399 F	SONIC SPINBALL	379 F
SHINING FORCE 2	449 F		

SUPER NES

CONSOLE COMPLETE	949 F	SECRET OF MANA	499 F
CONSOLE + 1 JEU*	1190 F	FLASHBACK	499 F
MISTER NUTZ	**399 F**	SUNSET RIDERS	499 F
EMPIRE STRIKES BACK	**499 F**	JURASSIC PARK	499 F
ART OF FIGHTING	**499 F**	ACTRAISER 2	499 F
ALADDIN	499 F		

MEGA CD

MEGA CD2 JAP COMPLET	1890 F	**SLIPHEED**	**449 F**
MEGA CD2 FRA COMPLET	1790 F	DUNE	399 F
SONIC CD	**399 F**	AUTRES TITRES DISPO TEL !!	

NEC

DUO R	2090 F	XAK 1 ET 2	399 F
PC GT	1390 F	SNATCHER	399 F
FATAL FURY 2	499 F	MARU 2	399 F
MARTIAL CHAMPION	499 F	KABUKIDEN	399 F
YS IV	499 F	RANMA 1 ET 2	449 F
CASTLEVANIA X	499 F	BURAI 2	399 F
PAT LABOR	499 F	LAMY	499 F
STREET FIGHTER II PROMO	299 F	**CARTE ARCADE SYSTEM**	**TEL !!**
CALL 2	399 F	NEWS ET COLLECTORS TEL !!	

BON DE COMMANDE : A retourner à Elitendo

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

N° de téléphone : .....

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL A PAYER	

Je règle par : CHÈQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE ☐

DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : .....

RC : 3DO 770 953

Unas la gamme des appareils disponibles

Les prix sont indiqués sans préavis

C+27

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Ho! ho! mais qui est là? Ce sont mes petits (enfin, tout est relatif...) lecteurs! Salut à tous! Ça boume? Moi, ça va mieux. J'ai eu une de ces grippes (non, ne vous sauvez pas, vous ne risquez pas de l'attraper en lisant mon édito), mais c'est - atcha! pardon - passé. Tout d'abord, merci à HQVNPSLTD! (ce sont les initiales de son pseudo!) pour ton - superbe - agenda amélioré. [Message perso: mon numéro de Fax est aussi celui de mon téléphone, et cela m'étonnerait fort que tu le connaisses... Fin du message perso.] Un autre grand merci, plus général, à tous ceux qui m'envoient des dessins. Les lettres, c'est sympa, mais les dessins, c'est mieux! Quant aux deux, c'est super better extra! A propos de dessins, je reçois ces temps-ci de méga géniales planches de BD. Si vous persistez (et signez...) dans cette voie, je vous prédis (si! si!) pour bientôt un courrier spécial BD. Alors, à vos crayons, tous les thèmes sont les bienvenus: héros, jeux... mais, surtout, que le délire soit roi! Ah, oui, Ze Killer (décidément très acerbe) me fait remarquer que je n'aurai pas la moitié d'une de vos œuvres si je n'offre pas un abonnement tous les mois... N'est-ce pas que c'est pas vrai?! Que vous n'envoyez pas des dessins juste pour l'abonnement? Atchaaaa! Pardon. Saleté de grippe. Bon, à part ça, ça va. Le temps est franchement moche. Tiens, pendant que j'y pense: je trouve la caricature de Ze Killer franchement ratée. Ça vous dirait d'en imaginer une? Je vous dis ça parce que personne ne lui envoie jamais de dessins, et que cela le rend très malheureux. Sous ses dehors rudes, il a le cœur tendre (bon, il faut le dire vite). Et cela le rend très jaloux de me voir recevoir autant de dessins... Et quand il est jaloux, il est TRES désagréable... Vous voyez ce que je veux dire? Bon, ce sera tout pour aujourd'hui. Je vous fais un énorme bisou à tous.
Wieklen le grand, pour un nain!
P.S.: Pour une fois, il n'y a pas de P.S...

ON AIME ZE KILLER!

Je ne te ferai pas l'honneur de te saluer, petit nain, car je suis dans une rage folle. Tu sais pourquoi? Parce que je trouve que LA RUBRIQUE DE ZE KILLER EST BEAUCOUP TROP PETITE! (Cri de rage folle [Vous remarquerez que c'est la rage qui est folle, et pas le cri, sinon, il aurait mis fou... NDW].)
Oui, Ze Killer, c'est le seul mec qui ait assez de courage [je traduis, NDW] pour dénoncer les grosses daubes pourries, et en plus, il fait ça avec beaucoup de tact!
Si vous n'agrandissez pas sa rubrique, je viens à la rédaction et je vous découpe tous en forme d'Apéricubes [© La vache qui rit, NDW], et je vous sers à l'apéritif du club des Réparatrices de dentiers jaune ivoire. Et je voudrais dire que si je lis une lettre contre Ze Killer écrite par une pauvre vieille affolée par le vocabulaire de mon journaliste préféré [il n'a plus rien à t'apprendre sur ce sujet, NDW] ou par un gamin en couche-culotte [je traduis, NDW], je débarque chez eux et je te les charcute, broie, mâche, découpe en rondelles, passe à la moulinette, à la râpe à jiji, etc. [dans l'ordre? NDW], avant de les mettre dans des boîtes de Wiskas Chaton [© inconnu, mais existant! NDW] et de les vendre au marché.

Akira [c'est original! NDW], membre des charcuteurs de daubes, et président du club des Futurs Killers (CFK)

P.S.: Wieklen, publie ma lettre, ou je t'arrache les yeux...

Corrige-moi si je me trompe, mais tu apprécies beaucoup, me semble-t-il, Ze Killer. Je remarque d'ailleurs que tu as beaucoup de points communs avec lui. Une première chose: je ne sais pas si tu as déjà vu un nain en colère. Ze Killer, lui, en a vu un récemment. Et je peux t'assurer que, quand il fait un effort, il peut être très sage. Il faut dire qu'il tient beaucoup à son "look" (si l'on peut appeler ça un look), et que ma hache est passée très près de sa crête d'Iroquois. Tout cela pour te dire que tes menaces tombent à plat, et que je vais de ce pas te faire ta fête! (Non, c'est pour rire.) Pour revenir aux choses sérieuses, je suis franchement étonné par l'évolution de votre appréciation sur Ze Killer. Alors que, au début, vous étiez pour la plupart réfractaires à sa rubrique, vous lui êtes maintenant très favorables. Et, malgré les dissensions que j'ai pu avoir avec lui (doux euphémisme), cela me fait très plaisir. Aucun jeu, aucune console, aucun éditeur n'est "sacré", et une petite pointe d'humour bien corrosif n'a jamais tué personne. Nul n'est parfait! Sauf moi, bien sûr!
P.S.: Akira (quel pseudo banal!) m'a adressé une autre lettre, plus longue, datée du même jour. Je l'aurais bien passée, mais la signature prend une demi-page... Remarquez, elle est aussi très marrante, je la publierai peut-être un de ces jours...

Wieklen Vs Ze Killer

ET LA QUINZIÈME FOIS, C'EST COMMENT?

Salut à toi, vénéré Wieklen! Je trouve ta rubrique Super Hyper Méga Extraordinairement Vraiment et Tout Simplement GENIALE! Je suis sûr que tu rêvais que quelqu'un ne te dise rien sur ta taille, eh bien, c'est fait!
1) Quel est le meilleur jeu de F1 sur SNIN?
2) Est-il vrai qu'un F-Zero II ainsi qu'un

Sébastien Minoux

nouveau Zelda vont sortir?
3) Dragon Ball Z 2 va-t-il sortir sur la Super Nintendo française? Si oui, quand?
4) Est-il possible d'enregistrer avec mon magnétoscope mes parties sur SNIN?

Le candaveur fou [ça veut dire quoi? NDW]

P.S.: Aie pitié, cela doit faire 15 fois que j'envoie des lettres, mais aucune n'a été publiée...

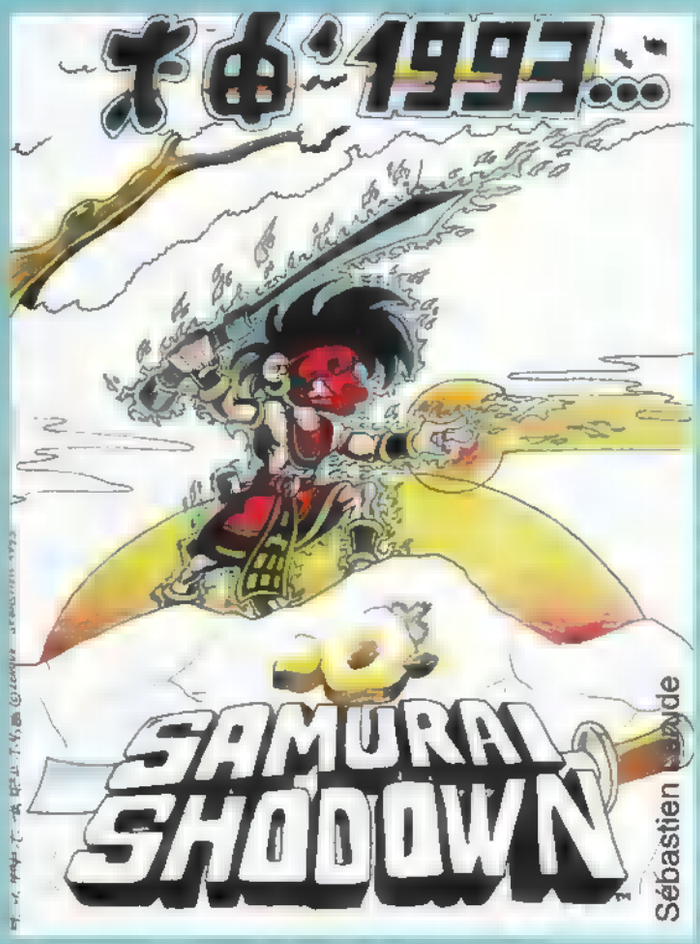
Je peux t'avouer une chose? Je passe ta lettre surtout à cause de ton P.S. Mais, franchement, je ne la trouve guère passionnante. "Quand va sortir truc", c'est pas mon rayon. Pour cela, il faut aller voir les previews, la rubrique "En direct du Japon", etc. Ici, c'est le courrier, pas les annonces des prochains jeux. Bon, j'exagère, mais, pour ma décharge, tu dois savoir que au moins un tiers des lettres que je reçois me posent ce genre de question. Et je préfère de loin quand vous me parlez de vous, de vos goûts, de vos passions, ou encore quand vous portez une appréciation - juste mais sévère - sur Consoles+ . Bon, puisque j'ai passé ta lettre, je suis obligé d'y répondre... (Sam, Spy, Niiico, venez voir, j'ai des questions pour vous...)
1) F1 Pole Position est un bon jeu mais il faut bien admettre qu'il n'y a pas beaucoup de concurrents sur cette machine.
2) On peut parier sur l'arrivée prochaine d'un nouveau Zelda, mais en ce qui concerne F-Zero II, je me demande encore...
3) Dragon Ball Z 2 ne sortira que le 17 décembre au japon (ce sera une cartouche 16 méga). Mais peut-être parles-tu de Dragon Ball Z Action Game, qui vient juste de sortir en France, distribué par Bandaï.
4) Il paraît que oui, mais je n'ai jamais essayé... Essaie de relier la prise Péritel de la console sur l'entrée "AUX" du magnétoscope.
P.S.: "Wieklen, cela fait 12 437 fois que je t'écris, et..." STOP! Ça marche une fois, pas deux!

Wieklen Ball Z 2 le Retour

SCHTROUMPF?

Cher petit homme bleu,
Non, je ne suis pas un méchant sorcier ayant un sale chat et voulant te manger avec de la salsepareille. Je suis juste un lecteur qui veut t'assommer de questions:
1) Pourquoi avoir mis 92% à Mortal Kombat sur Megadrive? Comme dirait Ze Killer, ce n'est qu'une gentille (enfin, gentille...) daubinette!
2) A quand un Soul Blazer en français?
3) Quel est le meilleur jeu de baston sur console? Sur arcade?
4) As-tu repéré les clins d'œil aux autres jeux Nintendo dans Zelda Link's Awakening (photo de la princesse Peach, ressemblance entre Torin et Luigi, etc.)?
5) Entre Dragon Ball Z Action Game et Mortal Kombat, lequel est le meilleur?
6) Quelle est la daube du siècle (pour toi)?
7) Faut-il une "autorisation" pour adapter une musique à la mode sur un jeu vidéo?

Ryouga [?? ai-je bien lu? C'est si mal écrit! NDW]



Moi, un Schtroumpf?
1) Pourquoi? Oui, pourquoi? J'en sais rien, moi, pourquoi! Personnellement, Mortal Kombat m'ennuie profondément, et ce aussi bien sur arcade que sur SNIN ou sur MD. Je préfère cent fois SFII ou WHII. Mais, comme on dit, chacun ses goûts et, à la rédac, Mortal Kombat a été apprécié sur Megadrive. Ze Killer, lui, n'aime pas grand-chose... Il est très, très, très difficile.
2) Personne ne le sait encore... Personnellement (j'ai déjà dit ça quelque part...), je pense que le plus tôt sera le mieux. Mais il n'est pas prévu pour l'instant...
3) Quel est le meilleur jeu de baston? Oui, quel ... [bis]. Etc. C'est ce qu'on appelle de l'humour à répétition. SFII, même s'il commence à vieillir sérieusement, reste excellent. World Heroes II et Fatal Fury II (ou, mieux, Fatal Fury Special) sont encore meilleurs.
4) Oui! Il y a de nombreux clins d'œil, notamment à Mario (de courtes séquences de plates-formes où l'on retrouve les ennemis de Mario). On sent bien que Mario et Zelda sont sortis du cerveau du même créateur.
5) Dragon Ball Z Action Game, bien sûr!
6) Dark Castle est ce qui se fait de mieux dans le genre. Mais il y en a beaucoup d'autres (malheureusement)...
7) Bien sûr! Pour pouvoir utiliser une musique - ou un thème musical - récent, il faut payer des droits...

Wieklen le schtroumpfophobe

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

ZERRI GOUDE INGLICHE...

Avé, globutissimus Wieklen [c'est un compliment? NDW]
Excuse-moi mes défauts d'articulation...
1) Je n'en peux plus, STP, du sang, du sang pour Mortal Kombat sur SNIN, un code pour du sang...
2) J'ai une faveur à demander à l'abject Ze Killer: massacrer les deux hontes françaises que sont Dorothée et Lagaffe.
3) CD-Rom 32 bits pour SFC: to be or not to be? That is the question...
4) Jungle Strike sur SNES: info ou intox?
5) Un foot américain sur SNES, c'est pour bientôt?
Asta la vista, Wieklen

Jéjé

Tu as encore quelques progrès à faire en anglais, à ce qu'il me semble... En français aussi, d'ailleurs...
1) No comment. On n'a pas le code. Dès qu'on l'a (s'il existe), on vous le donne.
2) Dorothée, O.K.!, mais, personnellement, j'aime bien Lagaffe. Pas ses chansons (débiles à souhait), mais il a d'excellents sketches.
3) No CD 32 bits. No CD tout court, d'ailleurs...
4) Hein? Il n'est pas encore là? Mais ils font quoi, chez Electronic Arts? Non mais! E.A. avait annoncé qu'il ne développerait plus de jeux sur SNIN... Mais il semble s'être calmé et tout devrait repartir comme en 14!
5) Rien à signaler, sauf peut-être Quaterback Club annoncé par Acclaim pour janvier. On vous tient au courant...

Wieklen Ze Fan Of Lagaffe

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

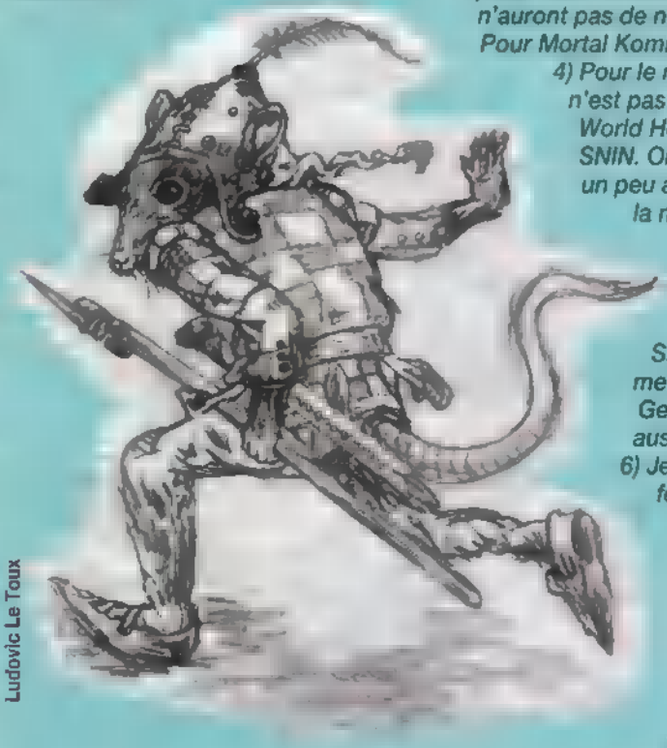
WANTED

"Recherchons nain répondant au nom de Wieklen. Très petit (99 cm), barbare, plus dangereux que Ze Killer..." Toc, toc, toc... "Attendez, je vais ouvrir... Non, Wieklen, non! Argh!"
P.S.: J'ai oublié le blabla: ton magazine est cool (c'est pour rester dans la tradition).
Bon, maintenant, passons aux questions.
1) A quand Fatal Fury II sur Super Nintendo?
2) Le Mega CD est-il en 32 bits? Est-ce que la Megadrive (ancien modèle) est compatible avec le Mega CD II?
3) Ça me trotte dans la tête depuis le dernier numéro: est-ce que cela vaut la peine d'acheter SF II Turbo si on a déjà la première version et une Action Replay? Ou vaut-il mieux acheter le non moins grand Mortal Kombat?
4) Est-ce que Samuraï Shodown va sortir sur SNIN? Et World Heroes II? Est-ce que la maniabilité de WHII sera meilleure?
5) Doguy dit que Samuraï Shodown est meilleur que SFII Turbo et Mortal Kombat. Et vous, qu'en pensez-vous?
6) Maintenant que la fin de l'année approche, sera-t-il possible d'obtenir le CD-Rom Super Nintendo en importation?
7) Quel est le meilleur jeu de plates-formes sur SNIN (à part Super Mario World et Bubsy, que j'ai terminés, et excepté Mario Collection et Mr Nutz)?

Le traqueur de nains

Gnarf!
1) Fatal Fury II sur Super Nintendo est annoncé pour début 94 au Japon... Editeur: Takara!
2) Mega CD: 16 bits. La MD 1 est compatible avec le Mega CD II. En revanche, les différentes consoles ne sont compatibles qu'avec les CD de leurs pays respectifs: MD française + MCD français, Genesis + Sega CD américain, MD japonaise + MCD japonais.
3) Action Replay ou pas, avec l'ancien SFII, tu ne pourras pas jouer avec les boss, et les personnages n'auront pas de nouveaux coups spéciaux. Pour Mortal Kombat, affaire de goût!
4) Pour le moment, Samuraï Shodown n'est pas prévu sur SNIN ou SFC. World Heroes sort en décembre sur SNIN. On peut les laisser se reposer un peu avant le numéro 2! Quant à la maniabilité de ce "futur" hit, c'est du coup un peu tôt pour en parler...
5) Ce n'est pas comparable... Samuraï Shodown est, à mon sens, le meilleur jeu de baston sur Neo Geo. SFII Turbo est le meilleur aussi, mais sur SNIN!
6) Je le répète pour la énième fois: IL N'Y AURA A PRIORI PAS DE CD SFC!
7) Forcément, si tu enlèves tous ces Méga-Hits, il ne reste pas grand-chose... Attends, Sam vient de surgir avec Tiny Toons [sorti en même temps que Super+, snif! NDSAM]. En voilà un autre qu'il est bon!

Le Samuraï Wieklen


Ludovic Le Toux

MERCI

Sérénissime Wieklen,
Cette lettre ne sera pas bien longue, mais elle vient du cœur. Je voudrais seulement dire un énorme MERCI à tous ces Japonais qui nous concoctent des jeux comme Shining Force. Je viens juste de le finir, et il a fallu que je me gonfle la poitrine pour retenir une ou deux larmes, tellement le jeu et, surtout, la fin sont émouvants. Merci, donc, à eux, et que de tels jeux soient les premiers d'une grande famille de jeux similaires. On en veut encore plus, des plus beaux, des plus longs, des plus fluides, des plus difficiles... Le Mega CD est là, et ils ne sont pas foutus de nous pondre un jeu correct! C'est un comble. Comment expliquer cela?

Ghislain le Hobbit

Tu as pour le moment raison en ce qui concerne les titres sur MCD. Quelle déception! Cela fait déjà de longs mois que cet accessoire est disponible, et encore aucun jeu qui justifie réellement son achat

MONSTER PLAYER

PLUS DE 400 TITRES
VENTE PAR
CORRESPONDANCE :
COUPON OBLIGATOIRE

SUPER NINTENDO US
GENESIS
AMIGA 32 BIT
SEGA CD ROM
3 DO

5, rue Dreyfus - Dupont
Zone industrielle Deux Fontaines 57000 METZ
Téléphone : 87.32.18.62. / 87.33.24.66. Fax : 87.32.02.05.
aux heures de bureau : de 10h à 12h et de 14h à 18h30
Toutes nos consoles sont garanties 12 mois de tout vice de fabrication, nos jeux sont garantis 3 mois

GENESIS

Activator	604 F
Awesome Possum	397 F
Barney	362 F
Blades of vengence	344 F
Battle Toads dbl Dragon	380 F
Bouton arcade stick (6)	344 F
Brutal Football	380 F
Belle's Quest	350 F
Championship Soccer	344 F
Chester Cheetah II	368 F
Cliffhanger	380 F
Dracula	380 F
Dragon's fury II	350 F
Dual Turbo Remonte	391 F
Dr Robotnike M.B Mach	380 F
Fido Dido	368 F
Formula 1 Racing	380 F
Fun'n Games	409 F
F15 Strike Eagle II	365 F
Gauntlet	344 F
Genghis Khan II	409 F
Greatest Heavywights	391 F
James Bond III	344 F
Last Action Hero	380 F
Legend of the Ring	380 F
Lethal Enforcers	486 F
Logt Viriwgo	344 F
Mac Donald Land	368 F
Mutant League Hockey	397 F
NFL Joe Montana 94	380 F
Nigel Mansel Racing	380 F
Pink Panther	361 F
Power Plug	290 F
Pugsy	391 F

GENESIS (suite)

Rale Dravin	350 F
Ren and Stimpy	368 F
Road of the Beast	350 F
Robocop Vs Terminator	409 F
Socks the cat	368 F
Soldiers of fortune	403 F
Son of Chuck	380 F
Sonic Spinball	380 F
Super Bowling	409 F
Super NBA	450 F
Team Player	NC
TMNT 5 Tour Fighter	391 F
Thomas the Tank Engine	368 F
Virtual Riball	344 F
Wayne's World	395 F
Winter Olympics	415 F
Wiz'n'Liz	380 F
Console GENESIS 2 manettes + 1 jeu	890 F

SUPER NES US

ABC Mon Night Football	530 F
Actraiser II	474 F
Adaptateur AD 29 News	94 F
Arts of Fighting	550 F
Barbie	530 F
Battletank II	509 F
Biometal	450 F
Crash Dummies	474 F
Championship Lo Soccer	474 F
Championship Pool	474 F
Choplifter III	426 F

SUPER NES US (suite)

Cliffhanger	474 F
Daffy & Marvin	474 F
Dig & Spike Volley Ball	474 F
Dracula	474 F
Championship Lo Soccer	474 F
Championship Pool	474 F
Choplifter III	426 F
Cliffhanger	474 F
Daffy & Marvin	474 F
Dig & Spike Volley Ball	474 F
Dracula	474 F
Dual Turbo Remonte	474 F
Last Action Hero	474 F
Lester the Unlikely	480 F
Lufia	521 F
Eaninox	462 F
Mickey's Ult Challenge	509 F
NB 17 Show Down	556 F
NHL 94	474 F
Pac Attack	426 F
Paladin's Quest	509 F
Pink Panther	474 F
Play Fighter	530 F
Power Plus	379 F
Putty	520 F
Rex Roman	530 F
Riddick Bowe Boxing	474 F
Robocop Vs Terminator	530 F
Romances King Doms III	550 F
Sengoku	474 F
Side Pocket	462 F
Slm Ant	474 F
Soldiers of Fortune	555 F
Spellorrfy	462 F
Sunset Riders	474 F
Super Battleship	462 F
Super Bowling	555 F
Super Ceagars Palace	474 F
Super Empire Strike	492 F
Super Fighter Stick	320 F
Super Nova	462 F

SEGA CD ROM

AH Thunderstrike	375 F
Cliffhanger	420 F
Dracula	420 F
Dune	420 F
Jeopardy US	420 F
Joe Montana	420 F
Journey to CTR of car	420 F
Last Astion Hero	420 F
Lethal Enforcers	450 F
Microcosm	420 F
Monkey Island	376 F
NFL'S Greatest Team	409 F
Pugsy	420 F
Rage in the Cage	375 F
Shadow of the beast 2	420 F
Sonic	374 F
Son of Shuck	420 F
Terminator	420 F
Terra Stryker Silpeed	375 F
Third World War	420 F
Wheel of Fortune	420 F
Console MG CD + 1 jeu sans manette	1690 F

Coupon de commande à retourner impérativement à MONSTER PLAYER

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville: ..... Code Postal : .....

Réglement joint :

- ❒ Chèque bancaire comptant (-8 % de remise)
- ❒ Je paye 40 % d'acompte (-4 % de remise)
- ❒ Contre remboursement (pas de remise)

C+27

Désignation	Quantité	Prix unitaire
(+frais de port : 35 F / jeu)	**Total**	

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

n'a fait son apparition sur le marché. Finalement, les Japonais ne sont peut-être pas si bons que cela... Mais patientons encore un peu, cela pourrait devenir intéressant avec par exemple Dune et, dans un autre registre, Sonic CD. En attendant, sur MD, je te conseille de t'essayer à Warsong (si tu le trouves en magasin) et à Shining Force 2, qui vient de sortir au Japon. Il est excellent! Nous le testerons dès qu'il sera dispo en import.

S.A.S. le Mega W [Wieklen]

N'EN JETEZ PLUS!

Vénéré Wieklen,

Cela fait un mois et demi que j'ai découvert LE jeu, un jeu qui m'a totalement retournée tant il était superbe. C'est pour moi le plus beau des shoot-them-up. Ce jeu, c'est Starblade, de Namco. Depuis que je le connais, les autres "shoot" (même en arcade) sont devenus "petits". Je suis prise par la starblademania! D'autant plus qu'en lisant une des rubriques "Arcade", j'ai appris la naissance de Galaxian III, toujours de chez Namco, dont il est dit: "C'est le successeur de Starblade." Alors, là, j'ai pas pu résister, je suis devenue folle, comme Tetsuo dans Akira (autre chef-d'œuvre), et j'ai cherché partout dans Paris. En vain (snif!). Enfin, je ne me suis pas encore jetée du haut de la tour Eiffel avec un poids de 300 kg, car je me dis: les 32 bits arrivent! Peut-être que le génial Namco va adapter son chef-d'œuvre sur 3DO, ou sur le futur projet Saturne de Sega. Alors réponds, je t'en supplie à genoux: ce somptueux soft sera-t-il édité sur une des nouvelles machines dont tout le monde parle?

A propos des 32 bits et autres Jaguar, qui vont être de pures merveilles, plusieurs questions me viennent à l'esprit: quel sera leur prix? J'économise déjà car je pense qu'il sera imposant... Le prix des jeux sera-t-il, lui aussi, très élevé? Si l'on est obligé de vider son compte en banque pour jouer, comme c'est le cas sur Neo Geo, ce n'est pas la peine de se procurer une 32 bits. Un jeu par an, cela ne vaut pas le coup!

J'adore Ranma 1/2, c'est mon manga préféré. J'ai donc sauté sur les titres SFC du même nom, et je les adore. Mais quand j'ai joué à la version PC Engine, je l'ai trouvée mille fois mieux!

Au fait, est-ce que tu t'intéresses à un manga? Ou à un dessin animé?

J'ai vu X-Wing sur PC 486. Ce bijou de Lucas Art est-il prévu sur SNIN?

A propos du CD-Rom de la SFC, j'ai lu que Nintendo avait abandonné le projet du fait de la prochaine sortie des 32 bits. Est-ce vrai (glurps!)?

Lise

Galaxian III ne sera certainement pas adapté mais n'aie crainte, d'autres petits bijoux vont voir le jour et j'ai comme l'impression que Galaxian III va vite devenir obsolète. Sinon, ça y est, la 3DO est arrivée le mois dernier! Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle a fait sensation à la rédaction. Marc n'a pas lâché le joypad avant d'avoir fini Crash'n Burn, le jeu fourni avec (une course de voitures "destroy" vraiment superbe). Aucun doute, cette machine va faire beaucoup de bruit, et ce même si, dans les premiers temps, elle sera proposée à un prix prohibitif. Imagine: 7 000 F pour la console avec un jeu! Cela dit, si ce standard veut détrôner les 16 bits actuelles, les constructeurs devront rapidement baisser les prix. Ce standard est "ouvert", et n'importe qui peut en fabriquer. Aucun doute: les 3DO seront rapidement disponibles à des prix plus corrects (2 000 ou 3 000 F). Les jeux seront, à mon avis, aux prix actuels des cartouches SNIN (500 F environ). On verra. Ni Starblade ni Galaxian III ne sont encore annoncés sur cette machine, mais il est encore trop tôt. Au vu de ses capacités (et sur la base du jeu fourni), je pense qu'elle pourra sans problème accueillir ce type de jeu. D'ailleurs, une démo de Total Eclipse était présentée en preview sur l'un des CD proposés, et au vu des premières images... Galaxian III n'a qu'à bien se tenir.

Ranma: j'aime beaucoup. Je préfère Dragon Ball (l'original), mais j'aime aussi DBZ. Et Akira (en BD de préférence), bien sûr. Les mangas me posent un petit problème: je ne lis pas le japonais, et je n'aime pas ne pas tout comprendre... Tiens, à propos, j'ai vu, il y a longtemps, un dessin animé tiré du jeu micro Wizardry. C'était en japonais, mais c'était quand même très sympa...

Je doute que X-Wing soit jamais adapté sur SNIN. Sur 3DO, peut-être, encore que je verrai mieux sur cette machine le dernier titre de Lucas Art, Rebel Assault.

Aux dernières nouvelles, le CD-Rom SFC est toujours à la trappe. Et ce, non pas à cause des 32 bits, mais à cause du bus de transfert des données entre la SNIN et le CD-Rom, qui ne serait pas assez rapide.

Wieklen le 3DNain

P.S.: O.K.! pour la hache... [Private joke...]

Le roy des nains [!]

Bravo à Sébastien Minouri: il gagne l'abonnement du mois. Merci à Sébastien (bis), Nicolas, Ludovic, "roy des nains" [Glurps! Je vais me fâcher], et à tous les autres (signez vos œuvres!)

COMMUNIQUÉ

Quand les enfants ne vont pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.
Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.
Depuis plus de 10 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise, par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.

Parrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.
Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100F par mois. Il reçoit le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.
De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la communauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 47 000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean Claude Buchet
Directeur

AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL.
Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 10 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos impôts dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.
Aide et Action est titulaire d'un compte à la Fondation de France n° 60/1168.

BRUNO MEURA / Emplacement offert gracieusement par le support.

DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVOYER A : AIDE ET ACTION - 67 boulevard Soult - 75012 PARIS -Tél. (1) 40 19 04 14

A RENVOYER

☐ **OUI,** je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.
☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :
☐ 150F ☐ 300F ☐ 500F ☐ Autre.....F
Ce don servira au financement d'actions prioritaires.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____ (en majuscules S.V.P)
Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____
Code Postal |_|_|_|_|_| Tél. _____
Ville _____
Profession (facultatif) _____ C+27

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUE KILLER

Alien Vs predator, Super Nintendo, 21
Bart vs the World, NES, 17
Baseball Heroes, Lynx, 15
Blackhole Assault, Mega CD II, 24
Bras Nomber, Super Famicom, 17
California games 2, Super Nintendo 20
Captain America, Megadrive, 16
Captain America, Super Nintendo 25
Cras Dummies, Super Nintendo, 25
Crash Dummies, Sega, 24
Double Clutch, Megadrive, 21
Double Dragon 3, Game Boy, 14
Dracula, Lynx, 17
Family dog, Super Nintendo US, 23
Firehawk, Nintendo, 23
Galaga 2, Game Gear, 22
Home alone, Sega, 22
Hook, Game Boy, 14
Hunt for Red October, Super Nintendo, 19
Lethal Weapon, Game Boy, 19
Mig 29, Nintendo, 23
Monopoly, NES/Super NES, 18
Pit fighter, Lynx, 20
Predator 2, Game Gear, 24
Race Drivin, Super Nintendo US. 15
Sonic 2, Megadrive, 16
Steel Talons, Megadrive, 16
Street combat, Super Nintendo US, 22
Street fighter 2, Super Nintendo, 17
Super Battletank, Super Nintendo, 14
Super Soccer, PC Engine CD, 18
Super Star Wars, Super Nintendo, 19
Superman, Game Gear, 21
Terminator 2, Megadrive, 17
Warspeed, Megadrive, 20
World Class Fusball Soccer, Lynx, 16

RUBRIQUE REVIEW

3 COUNT BOUT, Neo Geo, 21
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2
1941, Supergrafx, 2
2020 SUPER BASEBALL, SFC, 21
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive, 1
ACROBAT MISSION, Super Famicom, 15
ACTRAISER, Super Famicom, 0
ACTRAISER, Super Nintendo, 19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13
ADDAMS FAMILY II, Super Nintendo, 18
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, 7
ADDAMS FAMILY, Super Nintendo US, 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo, 16
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo, 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11
AEROSTAR, Game Boy, 4
AIR RESCUE, Sega, 12
ALDYNES, Supergrafx, 0
ALFRED CHICKEN Game Boy, 22
ALIEN 3, Game Gear, 17
ALIEN 3, Megadrive, 13
ALIEN 3, Sega, 16
ALIEN 3, Super Nintendo, 24
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9
ALIENSTORM, Megadrive, 1
ALIENSTORM, Sega, 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 5
ALADDIN, Megadrive, 24
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1
ALTERED SPACE, Game Boy, 4
AMAZING TENNIS, Super Nintendo US, 16
ANDRO DUNOS, Neo Geo, 12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19
ANOTHER WORLD, SNIN, 15
APB, Lynx, 2
AQUATIC GAMES, Megadrive, 14
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11
AREA 88, Super Famicom, 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID, Megadrive, 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, Game Gear, 19
ART OF FIGHTING, Neo Geo, 16
ASTERIX, Game Boy, 21
ASTERIX, Megadrive, 24
ASTERIX, Super Nintendo, 22
ASTERIX, Sega, 5
ASTERIX AND THE SECRET MISSION, Sega, 25
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom, 14
AWESOME GOLF, Lynx, 6
AX BATTLER, Game Gear, 11
AXELAY, Super Famicom, 12
B.C. KID, Game Boy, 18
BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega, 9
BAD OMEN, Megadrive, 7
BAD'N RAD, Game Boy, 6
BALLISTIX, PC Engine, 6
BART VS THE JUGGERNAUTS, Game Boy, 17
BART'S NIGHTMARE, Megadrive, 24
BART'S NIGHTMARE, Super Nintendo US, 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 10
BASKETBRAWL, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Game Gear, 16
BATMAN RETURNS, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Mega CD, 22
BATMAN RETURNS, Megadrive, 17
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo, 15
BATMANS RETURN, Super Famicom, 17
BATTLE BLAZE, Super Famicom, 8
BATTLE DODGE BALL, Super Famicom, 1
BATTLE LODE RUNNER, PC Engine, 19
BATTLE MANIA, Megadrive, 8
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, 2
BATTLE TOADS, Game Boy, 16
BATTLECLASH, Super Nintendo, 19
BATTLETOADS Megadrive, 21
BATTLETOADS, Nintendo, 9
BEAST WARRIOR, Megadrive, 3
BEETLEJUICE, Game Boy, 7
BEST OF THE BEST, Game Boy, 19
BEST OF THE BEST, Nintendo, 19
BEST OF THE BEST, Super Nintendo US, 14
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL, Super Nintendo US, 8
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, Megadrive, 23
BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3
BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14
BLADES OF STEEL, Game Boy, 9
BLASTER MASTER, Nintendo, 8
BLAZEON, Super Famicom, 13
BLOCK OUT, Megadrive, 1
BLOWOUT, Nintendo, 9
BLUE SHADOW, Nintendo, 6
BOB Megadrive, 22
BOB Super Nintendo, 22
BOMBERMAN 93, PC Engine, 17
BONANZA BROS, PC Engine CD, 13
BONANZA BROS, Sega, 10
BOND 007, Sega, 22
BOULDER DASH, Game Boy, 1
BOULDER DASH, Nintendo, 3
BOXXLE, Game Boy, 3
BROWNING, PC Engine CD, 8
BUBBLE BOBBLE, Sega, 6
BUBBLE GHOST, Game Boy, 7
BUBSY, Megadrive, 23
BUBSY, Super Nintendo US, 22
BUCK ROGERS, Megadrive, 7
BUGS BUNNY II, Game Boy, 5
BUILDERLAND, PC Engine CD, 10
BULLS VS BLAZERS, Megadrive, 20
BULLS VS BLAZERS, Super Nintendo US, 18
BULLS VS LAKERS, Megadrive, 12
BURAI FIGHTER, Game Boy, 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11
BURNING FIGHT, Neo Geo, 5
BUSTER BALL, Game Gear, 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3
CAL 50, Megadrive, 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4
CAMEL TRY, Super Famicom, 10
CAPTAIN PLANET, Megadrive, 19
CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, 0
CASTLEVANIA 3, Nintendo, 18
CASTLEVANIA II, Game Boy, 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo, 10
CENTURION, Megadrive, 1
CHAKAN, Megadrive, 17
CHAMPION OF EUROPE, Sega, 10
CHAMPIONSHIP POOL, Super Nintendo, 25
CHASE H.Q., Game Boy, 3
CHECKERED FLAG, Lynx, 3
CHESS MASTER, Game Boy, 0
CHESSMASTER Super Nintendo, 21
CHESSMASTER, Game Gear, 9
CHESTER CHEETAH, SNIN US, 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, Nintendo, 3
CHIKI CHIKI BOY, Megadrive, 16
CHOPLIFTER I, Game Boy, 8
CHRIS NO BOOKEN, PCE CD, 6
CHUCK 2 SON OF CHUCK, Game Gear, 24
CHUCK ROCK, Game Gear, 15
CHUCK ROCK, Megadrive, 11
CHUCK ROCK, Sega, 11
CHUCK ROCK, Super Nintendo, 25
CHUCK ROCK 2, Megadrive, 23
CONAN, PC Engine CD, 8
COOL SPOT, Megadrive, 21
COOL SPOT, Super Nintendo, 25
COOL WORLD, Super Nintendo, 19
CORPORATION, Megadrive, 10
CORVETTE ZF1 CHALLENGE, Nintendo, 10
CORYOON, PC Engine, 6
COSMIC SPACEHEAD, Megadrive 26
COTTON, PC Engine CD, 19
CRACKOUT, Nintendo, 11
CRASH N BURN, 3DO 26
CREST OF WOLF, PC Engine CD, 18
CROSSED SWORDS, Neo Geo, 4
CRUDE BUSTER, Megadrive, 8
CRYING, Megadrive, 16
CRYSTAL MINES II, Lynx, 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, 11
CYBER LIP, Neo Geo, 0
CYBORG JUSTICE, Megadrive, 19
DAHNA, Megadrive, 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1
DARIUS TWIN, Super Famicom, 0
DARK EDGE, Arcade, 21
DARKWING DUCK, Game Boy, 23
DARCKWING DUCK, Nintendo, 23
DAVIS CUP TENNIS, PCE CD, 10
DAVIS CUP WORLD TOUR, MD, 23
DEAD DANCE, Super Famicom, 18
DEATH DUEL, Megadrive, 15
DECAP ATTACK, Megadrive, 3
DEFENDER OF THE CROWN, Nintendo, 5
DEFENDERS OF OASIS, GG, 17
DENIS LA VALICE, Super Nintendo, 25
DENNIN ALES'E, Mega CD, 17
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF, Megadrive 7
DESERT STRIKE, Super Nintendo US, 15
DEVASTATOR, Mega CD, 20
DEVIL'S COURSE, Super Famicom, 24
DEVIL CRASH, Megadrive, 3
DEVILISH, Game Gear, 0
DIGGER, Nintendo, 4
DIMENSION FORCE, Super Famicom, 4
DINOLAND, Megadrive, 2
DINOLYMPICS, Lynx, 18
DIRTY LARRY, Lynx, 17
DIZZY Nintendo, 22
DORAMON II, PC Engine, 6
DOUBLE CLUTCH, Megadrive, 21
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive, 9
DR. FRANKEN, Game Boy, 13
DR. MARIO, Game Boy, 1
DRACULA, Lynx, 17
DRACULA, Super Famicom, 3
DRAGON BALL Z 2, Super Famicom, 20
DRAGON CRYSTAL, Sega, 6
DRAGON EGG, PC Engine, 4
DRAGON SABER, PC Engine, 6
DRAGON'S EYE, Megadrive, 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy, 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo, 6
DUNGEONS AND DRAGONS, Megadrive, 14
DUNGEON MASTER, Super Nintendo, 25
DUNGEON MASTER, PC Engine CD, 23
DYNA WARS, Super Famicom, 10
DYNABLASTER, Nintendo, 14
E. H. BOXING, Megadrive, 12
EARNEST EVANS, Mega CD, 6
ECCO, Game Gear, 24
ECCO THE DOLPHIN, Megadrive, 16
EDONO KIBA, Super Famicom, 17
EL VIENTO, Megadrive, 3
ELFARIA, Super Famicom, 22
ELITE, Nintendo, 13
EMPIRE STRIKES BACK, GB, 19
ERIC CANTONNA FOOTBALL CHALLENGE, Super Nintendo, 23
ETERNAL CITY, PC Engine, 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, MD, 11
EVANDER HOLYFIELD BOXING, Game Gear, 20
EX-MUTANTS, Megadrive, 17
EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8
EXILE 2, PC Engine CD, 15
EXILE, Megadrive 10
F- ZERO, Famicom, 0
F-15 STRIKE EAGLE, Game Boy, 20
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive, 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US, 15
F.1 RACE, Game Boy, 1
F1 GRAND PRIX II, Super Famicom, 19
F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11
F1 HERO MD, Megadrive, 9
F1 POLE POSITION, Game Boy, 24
F1 POLE POSITION, SNIN, 23
FACEBALL 2000, Super Nintendo US, 15
FACTORY PANIC, Game Gear, 6
FAERY TALE ADVENTURE, MD, 1
FANTASIA, Megadrive, 1
FANTASTIC DIZZY, Megadrive, 24
FANTASY ZONE, Game Gear, 1
FATAL FURY 2, Neo Geo, 18
FATAL FURY, Megadrive, 20
FATAL FURY, Neo Geo, 7
FATAL FURY Super Famicom, 17
FATAL FURY SPECIAL, Neo geo, 25
FATAL REWIND, Megadrive, 4
FELIX LE CHAT, Game Boy, 22
FELIX THE CAT, Nintendo, 19
FIGHTING MASTERS Megadrive, 5
FINAL FIGHT 2, Super Famicom, 22
FINAL FIGHT, Mega CD, 18
FINAL FIGHT, Super Nintendo, 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0
FINAL SOLDIER, PC Engine, 1
FIRE FIGHTER, Game Boy, 21
FIRE MUSTANG, Megadrive, 2
FLASHBACK, Megadrive, 18
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy, 10
FORGOTTEN WORLDS, PC Engine CD, 9
FORGOTTEN WORLDS, Sega, 1
FORMATION SOCCER, SFC 4
FORMULA ONE, Megadrive, 23
FORTIFIED ZONE, Game Boy, 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, Nintendo, 11
G-LOC AIR BATTLE, Megadrive, 19
G-LOC, Game Gear, 0
G-LOC, Sega, 5
G. F. KO BOXING, Game Gear, 16
GALAGA 91, Game Gear, 4
GALAHAD, Megadrive, 13
GALAXY 5000, Nintendo, 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive, 3
GALAXY FORCE, Sega, 0
GARGOYLE'S QUEST 2, Nintendo, 22
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0
GATE OF THUNDER, PC Engine CD, 8
GAUNTLET II, Game Boy, 7
GEAR STADIUM, Game Gear, 3
GENERAL CHAOS, Megadrive, 23
GG SHINOBI, Game Gear, 0
GHOST PILOTS, Neo Geo, 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9
GLEYLANCER, Megadrive, 11
GLOBAL GLADIATORS, Megadrive, 18
GOAL, Nintendo, 2
GODS, Megadrive, 18
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, Nintendo, 10
GOEMON GANBARRE, Super Famicom, 1
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine, 9
GOLDEN AXE II, Megadrive, 4
GOLDEN AXE III, Megadrive, 24
GOLDEN FIGHTER, SFC, 14
GOLF, Game Boy, 0
GOOF TROOP, Super Nintendo, 25
GPX CYBER FORMULA, SFC, 9
GRADIUS, PC Engine, 5
GRADIUS II, PC Engine CD, 25
GRANADA, Megadrive, 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12
GREENDOG, Megadrive, 14
GREMLINS 2, Game Boy, 1
GRIFFIN, Game Gear, 3
GUN FORCE, Super Famicom, 15
GUNSTAR HEROES, Megadrive, 25
GYNOUG, Megadrive, 0
HARD BALL II, Megadrive, 19
HARD DRIVIN', Lynx, 5
HARD DRIVIN', Megadrive, 4
HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES, Super Nintendo US, 20
HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9
HAUTING STARRING POLTERGUY, Megadrive, 24
HAWK F-123, PC Engine, 9
HEAVY NOVA, Megadrive, 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, GG, 7
HERO OF TONMA LEGENDES, PC Engine, 0
HIT THE ICE, Megadrive, 20
HIT THE ICE, PC Engine, 3
HIT THE ICE, Super Nintendo US, 20
HOCKEY, Lynx, 13
HOME ALONE 2, SNIN US, 15
HOME ALONE, Game Boy, 12
HOME ALONE, Game Gear, 20
HOME ALONE, Megadrive, 17
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, Nintendo, 10
HOOK, Super Famicom, 11
HORROR STORY, PC Engine CD, 20
HUDSON HAWK, Game Boy, 14
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PC Engine CD, 8
HUNT FOR RED OCTOBER, GB, 2
HUNT FOR RED OCTOBER, Nintendo, 9
HYDRA, Lynx, 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11
HYPER ZONE, Super Famicom, 2
IKARI NO YOSAI, Super Famicom, 19
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, 18
IMMORTAL, Megadrive, 4
IMPERIUM, Super Nintendo US, 17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive, 17
INDIANA JONES, Game Gear, 16
ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JACK NICKLAUS GOLF, Game Boy, 20
JAMES BOND JR. Super Nintendo US, 15
JAMES BOND THE DUEL, Megadrive, 20
JAMES POND 2, Sega, 25
JAMES POND 3, Megadrive, 25
JERRY BOY, Super Famicom, 3
JEWEL MASTER, Megadrive, 2
JIM POWER, PCEngine CD, 21
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, Super Nintendo, 16
JIMMY CONNORS, Game Boy, 22
JIMMY CONNORS, Nintendo, 22
JOE & MAC, Super Famicom, 4
JOE AND MAC, Game Boy, 22
JOE MONTANA 3, Megadrive, 15
JOE MONTANA FOOTBALL, GG, 8
JOE MONTANA II, Megadrive, 5
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, Megadrive, 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10
JUNGLE STRIKE Megadrive, 21
JUNKER'S HIGH, Megadrive, 14
JURASSIC PARK, Game Boy, 25
JURASSIC PARK, Megadrive, 24
JURASSIC PARK, Nintendo, 25
JURASSIC PARK, Super Nintendo, 25
KABUKI QUANTUM FIGHTER, Nintendo, 2
KENDO RAGE, Super Famicom, 24
KICK BOXING, PC Engine CD, 14
KICKLE CUBICLE, Nintendo, 4
KID CHAMELEON, Megadrive, 6
KID ICARUS, Game Boy, 11
KIKIKAIJI, Super Famicom, 15
KING OF THE MONSTERS, Megadrive, 21
KING OF THE MONSTERS, Neo Geo, 2
KING OF THE ZOO, Game Boy, 1
KING'S BOUNTY, Megadrive, 1
KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23
KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17
KLAX, Lynx, 0
KLAX, Megadrive, 4
KLAX, Sega, 11
KNIGHT QUEST, Game Boy, 3
KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy, 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive, 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nintendo US, 12
KUNG FOOD, Lynx, 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3
KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD, 6
LAGOON, Super Nintendo US, 9
LANDSTALKER, Megadrive, 24
LASER GHOST, Sega, 5
LAST FIGHTERS TWIN, SFC, 7
LAST RESORT, Neo Geo, 10
LEADER BOARD GOLF, GG, 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo, 3
LEGEND OF ZELDA, SFC, 5
LEMMINGS, Game Boy, 18
LEMMINGS, Game Gear, 17
LEMMINGS, Lynx, 22
LEMMINGS, Megadrive, 15
LEMMINGS, Nintendo, 16
LEMMINGS, PC Engine CD, 17
LEMMINGS, Sega, 17
LEMMINGS, Super Famicom, 6
LETHAL WEAPON, Super Nintendo, 18
LHX ATTACK CHOPPER, MD, 13
LINE OF FIRE, Sega, 5
LIQUID KID, PC Engine, 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo, 10
LOONEY TUNES, Game Boy, 16
LOST VIKINGS, Super Nintendo, 22
LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive, 16
LOW-G-MAN, Nintendo, 5
LUCKY DIME CAPER, Sega, 4
LUNAR POOL, Nintendo, 11
LYNX CASINO, Lynx, 11
MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
MAGICAL CHASE, PC Engine, 5
MAGICAL TARURUTO, Megadrive, 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
MANIAC MANSION, Nintendo, 5
MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
MARBLE MADNESS, Game Gear, 12
MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
MARBLE MADNESS, Nintendo, 3
MARBLE MADNESS, Sega, 11
MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
MARIO & YOSHI, Game Boy, 17
MARIO & YOSHI, Nintendo, 17
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive, 6
MARVEL LAND, Megadrive, 1
MASTER OF DARKNESS, Sega, 17
MASTER OF WEAPON, Megadrive, 4
MAU RENJISI, Megadrive, 3
MAZIN SAGA, Megadrive, 22
MEGALOMANIA, Megadrive, 18
MEGAMAN 3, Game Boy, 20
MEGAMAN 2, Nintendo, 0
MERCS, Megadrive, 3
MERCS, Sega, 4
MESOPOTAMIA, PC Engine, 4
METAL JACK, Super Famicom, 13
METAL STOKER, PC Engine, 1
MICK & MACK, Game Gear, 20
MICK & MACK, Sega, 20
MICKEY CHASE, Game Boy, 20
MICKEY & DONALD, Megadrive, 15
MICKEY II, Sega, 17
MICKEY MOUSE 2, Game Gear, [illegible]
MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
MICKEY MOUSE, Game Gear, 0
MICRO MACHINES, Nintendo, 12
MIDNIGHT RESISTANCE, MD, 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
MOONWALKER, Sega, 0
MORTAL KOMBAT, Megadrive, 23
MORTAL KOMBAT, SNIN, 23
MR NUTZ, Super Nintendo, 25
MS PACMAN, Sega, 13
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING, Megadrive, 19
MUSYA, Super Famicom, 6
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, MD, 19
MUTATION NATION, Neo Geo, 9
MYSTIC QUEST, Game Boy, 23
NASCAR, Game Boy, 7
NAVY SEALS, Nintendo, 2
NBA ALL STAR CHALLENGE, Super Nintendo, 24
NEMESIS II, Game Boy, 3
NES OPEN, Nintendo, 12
NEUTOPIA II, PC Engine, 3
NEW ADVENTURE ISLAND, PCE CD, 12
NEW ZEALAND STORY, Sega, 16
NEXAR, PC Engine CD, 18
NFL FOOTBALL, Game Boy, 15
NFL FOOTBALL, Lynx, 16
NHL HOCKEY '94, Megadrive, 24
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, 14
NIGEL MANSELL F1, Super Famicom, 20
NINJA COMMANDO, Néo Géo, 11
NINJA GAIDEN, Lynx, 2
NINJA GAIDEN, Mega CD, 17
NINJA GAIDEN, Sega, 12
NINJA WARRIORS, Mega CD, 17
NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5
OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Sega, 10
OTHELLO, Game Boy, 6
OUT OF THIS WORLD, Megadrive, 20
OUT RUN EUROPA, Sega, 5
OUT RUN, Game Gear, 6
OUT RUN, Megadrive, 1
OUTLANDER, Megadrive, 18
OUTRUN EUROPA, Game Gear, 16
OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8

OZUMO, Super Famicom, 16
PAC-MAN, Game Boy, 10
PAC-MANIA, Megadrive, 14
PAC-MANIA, Sega, 0
PANG, Game Boy, 22
PAPERBOY 2, Super Nintendo, 13
PAPERBOY, Lynx, 0
PAPERBOY, Megadrive, 7
PARASOL STARS, PC Engine, 0
PARODIUS DA, Super Famicom, 10
PARODIUS, Game Boy, 18
PARODIUS, Nintendo, 20
PARODIUS, PC Engine, 8
PC DENJIN KID 3, PC Engine, 16
PC KID 2, PC Engine 1
PC KID 3, PC Engine, 20
PC KID ROCKABILLY,
PC Engine CD 25
PENGO, Game Gear, 5
PGA TOUR GOLF II, Megadrive, 19
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo, 19
PHALANX, Super Famicom, 12
PHANTASY STAR 3, Megadrive, 2
PHELIOS, Megadrive, 10
PILOTWINGS, Super Famicom, 0
PINBALL DREAMS, Game Boy, 25
PINBALL JAM, Lynx, 15
PIT-FIGHTER, Megadrive, 6
PIT-FIGHTER, Sega, 19
POPEYE 2, Game Boy, 20
POP'N MAGIC, PC Engine CD, 12
POP'N TWIN BEE, Super Famicom, 18
POPILS, Game Gear, 1
POPULOUS, Game Boy, 20
POPULOUS, Super Nintendo, 13
POPULOUS, Sega, 0
POPULOUS 2, Megadrive, 23
POPULOUS, Super Famicom, 3
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER ELEVEN, PC Engine, 1
POWER FACTOR, Lynx, 19
POWER GATE, PC Engine, 2
POWER LEAGUE, PC Engine, 2
POWERMONGER, Megadrive, 17
POWERMONGER, Super Nintendo, 23
POWER TENNIS, PC Engine, 23
PREDATOR 2, Megadrive, 16
PRINCE OF PERSIA, Game Boy, 7
PRINCE OF PERSIA, Game Gear, 14
PRINCE OF PERSIA, Mega CD, 13
PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD, 5
PRINCE OF PERSIA, Sega, 12
PRINCE OF PERSIA,
Super Famicom, 12
PRINCE VALIANT, Game Boy, 16
PRO FOOTBALL, Super Famicom, 7
PRO SOCCER, Super Famicom, 3
PROBOTECTOR 2, Nintendo, 18
PROBOTECTOR, Nintendo, 0
PSYCHIC STORM, PC Engine CD, 7
PSYCHIC WORLD, Game Gear, 0
PSYCHO DREAM, Super Famicom, 16
PSYCHO FOX, Sega, 2
PUGGSY, Megadrive, 23
PUSH OVER, Super Nintendo, 18
PUTT AND PUTTER, Game Gear, 5
Q*BERT 3, Super Nintendo US, 16
Q-BERT, Game Boy, 8
QIX, Lynx, 10
QUACKSHOT, Megadrive, 4
R-TYPE 2, Game Boy, 18
R-TYPE, PC Engine CD, 5
R.P.M. RACING, Super Famicom, 9
R-TYPE, Game Boy, 1
RACING SPIRIT, PC Engine, 1
RADAR MISSION, Game Boy, 1
RAGUY, Neo Geo, 2
RAIDEN DENSETSU,
Super Famicom, 3
RAIDEN TRAD, Megadrive, 1
RAIDEN, PC Engine, 5
RAINBOW ISLANDS,
Master System, 21
RAINBOW ISLANDS, Nintendo, 10
RAMPART, Lynx, 9
RAMPART, Megadrive, 16
RAMPART, Sega, 6
RAMPART, Super Nintendo US, 15
RANGER X, Megadrive, 25
RANMA 1/2, PC Engine CD, 15
RANMA 1/2 NEW, Super Famicom, 18
RANMA, Super Famicom, 15
RASTAN SAGA, Game Gear, 2
RAY X AMBER 2, PC Engine, 1
RAY X AMBER 3, PC Engine CD, 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE,
Game Boy, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR, PINBALL,
Game Boy, 0
RINGS OF POWER, Megadrive, 7
RISKY WOODS, Megadrive, 17
ROAD BLASTER, Mega CD, 17
ROAD RASH II, Megadrive, 17
ROAD RASH, Megadrive, 2
ROAD RUNNER, Super Famicom, 16
ROBO ARMY, Neo Geo, 7
ROBO-SQUASH, Lynx, 0
ROBOCOD, Megadrive, 5
ROBOCOP 2, Nintendo, 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo, 15
ROBOCOP, Game Boy, 0
ROBOTRON 2084, Lynx, 6
ROCKETEER, Super Famicom, 9
ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD, 23
ROD-LAND, Game Boy, 23
ROLLING THUNDER 2, MD japonaise, 5
ROLO TO THE RESCUE, MD, 18
RUN ARK, Megadrive, 4
RUNNING BATTLE, Sega, 6
RUN SABER, Super Nintendo, 25
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION,
Super Famicom, 14
RUSHING BEAT, Super Famicom, 7
RYGAR, Lynx, 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx, 6
SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo, 23
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3
SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU 2, Neo Geo, 20
SENGOKU, Neo Geo, 1
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST 2, MD, 16
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, MD, 5
SHADOW OF THE BEAST, PCE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOWRUN, Super Nintendo, 25
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12
SHADOWGATE, Nintendo, 1
SHANGHAI, Lynx, 0
SHANGHAI II, Super Nintendo US, 20
SHERLOCK HOLMES, Mega CD II, 24
SHERLOCK HOLMES,
PC Engine CD, 5
SHINING FORCE, Megadrive, 21
SHINING IN THE DARKNESS,
Megadrive, 3
SID OF VALIS, Megadrive, 6
SIDE POCKET, Megadrive, 14
SILENT SERVICE, Nintendo, 0
SILPHEED, Mega CD II, 24
SIM CITY, Super Famicom, 2
SIM CITY, Super Nintendo, 25
SIMPSONS, Game Boy, 4
SIMPSONS, Megadrive, 12
SIMPSONS, Nintendo, 4
SIMPSONS, Sega, 14
SKIN'S GAME, Super Nintendo US, 15
SKWEEK, PC Engine, 1
SKY MISSION, Super Famicom, 13
SLIDER, Game Gear, 9
SLIME WORLD, Lynx, 0
SLIME WORLD, Megadrive, 8
SMASH T.V., Nintendo, 6
SMASH TV, Game Gear, 15
SMASH TV, Super Famicom, 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo, 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy, 10
SNOW BROS, Game Boy, 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo, 7
SOL FEACE, Mega CD, 6
SOLAR JETMAN, Nintendo, 0
SOLDIER BLADE, PC Engine, 12
SONIC 2, Game Gear, 16
SONIC 2, Sega, 16
SONIC BLASTMAN, SFC, 15
SONIC II, Megadrive, 13
SONIC CD, Mega CD, 23
SONIC CHAOS, Sega, 25
SONIC SPINBALL, Megadrive, 25
SOULBLAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega, 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive, 4
SPEEDBALL 2, Game Boy, 16
SPEEDBALL II,
Megadrive Japonaise, 5
SPEEDBALL II, Sega, 9
SPEEDY GONZALES, Game Boy, 25
SPIDER-MAN & THE X-MEN,
Super Nintendo US 17
SPIDERMAN 2, Game Boy, 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN,
Game Gear, 14
SPINDIZZY WORLDS,
Super Famicom, 14
SPIRIT OF F1, Game Boy, 20
SPLASH LAKE, PC Engine, 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD, 7
SPRIGGAN, PC Engine, 1
STAR PARODIA, PC Engine CD, 9
STAR WARS, Game Boy, 16
STAR WARS, Nintendo, 6
STAR WARS, Sega, 25
STAR WARS, Super Famicom, 15
STARFOX, Super Nintendo US, 19
STEEL EMPIRE, Megadrive, 7
STEEL TALONS, Lynx, 15
STREET FIGHTER II', Megadrive, 24
STREET FIGHTER II', PC Engine, 22
STREET FIGHTER II, SFC, 10
STREET FIGHTER II TURBO,
Super Nintendo, 23
STREET SMART, Megadrive, 1
STREETS OF RAGE 2, Megadrive, 15
STREETS OF RAGE,
Master System, 21
STREETS OF RAGE, Megadrive, 1
STRIDER 2, Megadrive, 21
STRIDER 2, Sega, 20
STRIDER, Sega, 0
STRIKE GUNNER S.T.G,
Super Famicom, 8
SUMMER CHALLENGE, Megadrive, 20
SUNSET RIDERS, Megadrive, 19
SUNSET RIDERS, Super Nintendo, 25
SUPER ADVENTURE ISLAND,
Super Famicom, 5
SUPER ALESTE, Super Famicom, 8
SUPER BALL 2, Super Famicom, 17
SUPER BASEBALL 2020,
Megadrive 24
SUPER BATTER UP,
Super Nintendo US 16
SUPER BIKURI, Super Famicom, 16
SUPER BOMBERMAN,
Super Nintendo 22
SUPER CASTLE/ANIA IV,
Super Nintendo, 12
SUPER CONFLICT,
Super Nintendo US, 20
SUPER CUP SOCCER,
Super Famicom, 9
SUPER DOUBLE DRAGON,
Super Nintendo US, 15
SUPER DUNK STAR,
Super Famicom, 22
SUPER DUNKSHOT,
Super Famicom, 10
SUPER E.D.F., Super Famicom, 3
SUPER F1 CIRC.JS,
Super Famicom, 13
SUPER F1 CIRC.JS 2,
Super Famicom, 24
SUPER FANTASY ZONE,
Megadrive, II 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING,
Super Famicom, 6
SUPER FORMATION SOCCER 2,
Super Famicom, 22
SUPER FORMATION SOCCER,
Super Famicom, 4
SUPER GHOULS'N GHOSTS,
Super Famicom, 3
SUPER GOLF, Game Gear, 0
SUPER H.O., Megadrive, 12
SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19
SUPER HURRICAN, PC Engine, 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9
SUPER JAMES POND, Game Boy, 22
SUPER JAMES POND,
Super Nintendo, 21
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Megadrive, 20
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS,
PC Engine, 2
SUPER MARIO ALL STARS,
Super Famicom, 23
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO KART, SFC, 14
SUPER MARIO IV, Super Famicom, 7
SUPER MARIOLAND 2, Game Boy, 14
SUPER MARIOLAND, Game Boy, 0
SUPER MONACO GP II, GG, 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive, 12
SUPER MONACO GP II, Sega, 11
SUPER OFF ROAD, Game Gear, 17
SUPER OFF ROAD, Megadrive, 10
SUPER OFF ROAD, Nintendo, 0
SUPER OFF ROAD,
Super Nintendo US, 8
SUPER OFF ROAD- THE BAJA,
Super Nintendo, 25
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS,
Super Nintendo 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, 6
SUPER R-TYPE, Super Famicom, 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD, 8
SUPER SIDE KICK, Neo Geo, 18
SUPER SKWEEK, Lynx, 8
SUPER SMASH TV, Megadrive, 16
SUPER SPACE INVADERS, GG, 14
SUPER STAR WARS, SFC, 15
SUPER STRIKE EAGLE,
Super Nintendo US 20
SUPER SWIV, Super Famicom, 16
SUPER TENNIS, Super Famicom, 2
SUPER TETRIS, Super Famicom, 16
SUPER TURRICAN, Nintendo 15
SUPER VALIS, Super Famicom, 7
SUPER VOLLEY 2, Super Famicom, 17
SUPER WIDGET, Super Nintendo, 23
SUPER WREST_E MANIA, SNIN, 13
SUPER WREST_EMANIA, MD, 18
SUPERMAN, Game Gear, 21
SUPREME COURT BASKETBALL,
Megadrive, 11
SWITCHBLADE II, Lynx, 16
SYVALION, Super Famicom, 13
TAITI CUP, Arcade, 21
TALESPIN, Game Boy, 20
TALESPIN, Game Gear, 19
TALESPIN, Megadrive, 17
TALESPIN, Nintendo, 16
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive, 14
TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC, 16
TATSUJIN, PC Engine CD, 14
TAZ MANIA, Megadrive, 11
TAZMANIA, Game Gear, 17
TAZMANIA, Sega, 17
TAZMANIA, Super Nintendo US, 23
TEAM USA BASKETBALL, MD, 14
TECMO BOWL, Game Boy, 4
TERMINATOR II JUDGMENT DAY,
Game Boy, 7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY,
Nintendo, 7
TERMINATOR, Megadrive, 11
TERMINATOR, Sega, 11
TERMINATOR, Super Nintendo US, 21
TERRA CRESTA II, PC Engine, 17
TERRAFORMING, PC Engine CD, 10
TEST DRIVE II, THE DUEL, MD, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY,
Super Nintendo US, 23
THE BLUES BROTHERS, GB, 19
THE BLUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BLUES BROTHERS,
Super Famicom, 18
THE COOL SPOT ADVENTURE,
Game Boy, 19
THE FLINSTONES, Megadrive, 22
THE FLINTSTONES, Nintendo, 13
THE FLINTSTONES, Sega, 7
THE HUMANS, Megadrive, 23
THE LEGEND OF ZELDA, GB, 25
THE MIRACLE, Nintendo, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive, 23
THRASH RALLY, Neo Geo, 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 13
THUNDER FOX, Megadrive, 1
THUNDERHAWK, Mega CD, 25
THUNDER SPIRIT, Super Famicom, 4
THUNDER STORM FX, Mega CD, 12
TIME CRUISE II, PC Engine, 5
TINY TOON ADVENTURES,
Nintendo, 12
TINY TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Super Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 19
TITUS THE FOX, Game Boy, 23
TKO BOXING, Super Nintendo US, 15
TMNT TURTLES IN TIME, SFC, 10
TMNT, Megadrive, 15
TMNT, Nintendo 8
TMN T, Game Boy, 0
TOILET KIDS, PC Engine, 8
TOKI, Lynx, 7
TOKI, Megadrive, 6
TOM & JERRY, Game Gear, 21
TOM & JERRY, Sega, 13
TOM & JERRY, Super Nintendo US, 20
TOP GUN THE SECOND MISSION,
Nintendo, 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOP RANKING TENNIS, Game Boy, 23
TOTALLY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK'N FIELD, Game Boy, 19
TRASH RALLY, Neo Geo, 6
TRAX, Game Boy, 11
TRICKY, PC Engine, 1
TRIVIAL PURSUIT, Sega, 14
TROG, Nintendo, 6
TURBO OUT RUN, Megadrive, 6
TURBO SUB, Lynx, 4
TURTLES II BACK FROM
THE SEWERS, Game Boy, 12
TV SPORTS BASKETBALL,
PC Engine, 22
TV SPORTS HOCKEY, PC Engine, 22
TWIN BEE, PC Engine, 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive, 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE,
Lynx, 10
UNDEADLINE, Megadrive, 5
UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy, 19
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VALIS 4, PC Engine CD, 2
VALIS SD, Megadrive, 8
VALIS, PC Engine CD, 9
VALKEN, Super Famicom, 14
VAMPIRE MASTER OF DARKNESS,
Game Gear, 21
VAPOR TRAIL, Megadrive, 2
VERYTEX, Megadrive, 0
VICKING CHILD, Lynx, 5
VIEW POINT, Neo Geo, 18
WAGA LAND, Game Gear, 2
WANI WANI WORLD, Megadrive, 7
WARBIRDS, Lynx, 1
WARRIOR OF ROME II, Megadrive, 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN,
Megadrive, 14
WARSONG, Megadrive, 8
WAYNE'S WORLD, SNIN US, 20
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN
SAN DIEGO ?, Megadrive, 16
WHERE IN TIME IS CARMEN
SANDIEGO, Megadrive, 10
WIMBLEDON 2, Sega, 22
WIMBLEDON, Game Gear, 14
WIMBLEDON, Sega, 6
WINDS OF THUNDER, PCE CD, 19
WING COMMANDER, SNIN US, 17
WING COMMANDER- SECRET
MISSION, Super Nintendo, 25
WINTER CHALLENGE, THE GAMES,
Megadrive, 7
WIZ N LIZ, Megadrive, 25
WOLFCHILD, Mega CD II, 24
WONDER DOG, Mega CD, 15
WONDERBOY III, Game Gear, 9
WONDERBOY V, Megadrive, 3
WONDERBOY, Game Gear, 0
WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION,, 9
WORLD HEROES II, Neo Geo, 21
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD HEROES, SFC, 24
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF ROYAL RUMBLE, SNIN, 23
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
X-MEN, Megadrive, 21
XARDION, Super Famicom, 7
XENOPHOBE, Lynx, 0
XYBOTS, Lynx, 7
YOSHI'S COOKIE,
Super Nintendo US, 24
ZERO WING, PC Engine CD, 16

Après NEVERS ...
Après COSNE ...

MICROLOFT

ouvre le magasin **JS.I**
à MOULINS (03)
99 rue d'allier (près des cours)

Déjà 4 ans 1/2 d'expérience du jeu vidéo
Un seul N° de téléphone : **86 57 37 77**

NEUFS & OCCASIONS
REPRISE - DEPOT VENTE - ECHANGE
LOCATION
Toutes les News en Import US-JAP
et européennes.

sur SEGA - NINTENDO - NEC
SNK (NEO-GEO) - PHILIPS (CDI)
KODAK (CD-Photo et pellicules)
COMMODORE (AMIGA & CD-32)
ATARI et PC (softs)

LA 3DO, la JAGUAR en démonstration permanente

MICROKID'S

avec TILT et

VOS DEMOS NOUS INTERESSENT

LE DIMANCHE A

GRAPHIQUE

A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !

A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3

CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, le C.N.C. et du ministère de la Culture.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : ..... Tél : .....

Machine : .....

CONSOLES

POUR JOUER ET GAGNEZ APPELLE VITE LE

36 68 00 64

Ta perspicacité et tes connaissances des jeux vidéos, peuvent te faire gagner tous ces SUPER cadeaux...

Pour connaître tous les tips, poser une question à un journaliste alors appelle vite le 36 70 04 86

petites annonces

VENTES

MEGADRIVE

Vds jx MD 150 à 300 F (Alien 3, Amazing T. etc.). **François FIRMIGNAC, 16, rue Marc Seguin, 15130 Arpajjon-sur-Cere. Tél. : 71.64.67.49**

Vds nbx jx MD de 150 à 250 F (tbe) + Power ST. **Alexis BOUTROY, 121, rue Isabey, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.33.08**

Vds MD + 9 jx : 1 500 F port compris. **Thierry GUIBERT, rés. Santillane, bat. : 1, appt. : 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.06**

Vds MD + 30 jx + 8 000 F éch. Nintendo + 10 jx contre Néo-Géo + 3 jx. **Julien GASPAR, 3, allée des Chevrefeuilles, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 49.36.91.23**

Vds MD + 8 jx + 2 man. : 1 000 F. **Vincent LARBRE, 4, rue de la Potarme, 51200 Epernay. Tél. : 26.52.87.80**

Vds MD + 3 jx (Sonic II, Street of Rage II) : 990 F. **Julien NUGUE, 97, av. Régiment de Bigorre, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.23.17**

Vds 30 jx MD, SMS S. Nintendo. **Romain MAGY, 14 RN, 49, 59144 Wargnies-le-Petit. Tél. : 27.49.80.55**

Vds MD Fra. + Bulls VS Lakers + Street of Rage 2 + Ecco the Dolphin + 2 man : 1 500 F. **Sébastien CRISTOL, 7, allée Eric Satie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.53.25**

Vds jx MD européen club Soccer 300 F. **Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.82**

Vds MD Fr. + 2 man. + 10 jx + NES + 3 jx px : 2 000 F. **Khamsy PHAXAY, 15, allée J-B Clément, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.75.00.58**

Vds Shadow Dancer 100 F Dongeons et Dragons 200 F. **Jean-Mathieu DUMAS, 63, allée du Grand Parc, 73000 Chambery. Tél. : 79.62.16.28**

Vds 7 jx MD (Grand Slam, F22...) de 150 à 200 F pce **Charles ANTOINE, 3, rue Lamartine, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.39.01.27**

Vds MD Fr. + 2 man. + 2 jx px : 800 F. **Cyril YENE, 42, rue Vivien, 95270 Lazarches. Tél. : (16-1) 34.71.04.75**

Vds ou éch. jx MD px à déb. **Philippe JOLIN, 156, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 48.25.38.85**

Vds Street Fighter II sur Snes + James Pond 2 200 F pce. **Frédéric ROBIN, 1, rue Pierre Loti, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.42.01**

Vds jx MD PG agoff Strider J-Pond II, F. 22-Bulls/Lak 100 à 200 F. **Yannick ROBIN, 9, rue Colonel Taylor, 85600 Montaigu. Tél. : 51.46.42.01**

Vds Fatal Fury 280 F tbe K.O Boxing George F. px : 200 F tbe. **François N'GUYEN, 7, rue Saint-Georges, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.94.90.86**

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Zoom D. Tracy S. Monaco Mick. Donald T. Force III) px : 2 000 F. **Karim BOUZIDI, 18, rue Mansart, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.18.71**

Vds MD + 5 jx + 3 man. + 1 arcade Power Strick tbe px : 1 100 F. **Sébastien MARANDET, 24 bis, Maréchal Joffre, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.47.63**

Vds MD + 22 jx + Pro Replay + 1 man. px : 5 500 F. **Yann THUMEREL, 2, rue Fontaine, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.88.45**

Vds Mickey 1px : 100 F éch. Valken, F-0 (SNES). **Jérémy N'GUYEN, 50, allée d'Aguesseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.20.07**

Vds MD + 4 jx + 1 man. (Senna GP 2, Olympic Gold) px : 800 F. **Cédric DUFOUR, chemin de Grandrupt, Bolle, 88100 Saint-Die-des-Vosges. Tél. : 29.56.77.34**

Vds 2 jx MD Team USA Basketball 250 F D. Robinson 250 F. **Mathieu CALAS, 12, rue Louis Bériot, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.67.19**

Vds MD + 11 jx (Flashback, Moonwalker etc) px : 2 000 F. **Stéphane HOEHN, 9, allée de la Noue Brossard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.48.28**

Vds MD + jeu + 2 pads px intéressant + vds 13 jx. **David CLEMENT, impasse des Jubelines, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.71.45 (W.E)**

Vds jx MD (Streets of Rage, Joe Montana II etc...) : 260 F pce. **Grégory PRIBYL, 3, impasse des Mouettes Rieuses, 422290 Sorbiers. Tél. : 77.53.27.74**

Vds MD + 4 jx : 1 000 F. **Marc RABOURDIN, 47, av. des Pages, 78110 La Vésinet. Tél. : (16-1) 30.71.09.80**

Vds jx MD et MS px à déb. **Yannick VANES, rue Prosper Mérimée, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.59.43**

Vds 3 jx à 200 F pce : Shadowo the Beast, Galahad, Quackshot (Jap.). **Yves LECHEVALIEN, 7, rue de Croix Bossuet Bombon, 77720 Mormant. Tél. : (16-1) 64.38.76.57**

Vds MD 9 jx + 1 man. + périst Desert Strike, Alien 3, Phantasy. Star 3 etc prix intéressant. **Thierry ROUVEL, 5, rue du Haut Gaillard, 78840 Freneuse. Tél. : (16-1) 30.93.23.05**

Vds MD Fr. + 8 jx + 4 man. Pro. 2-2 Infrarouge px : 1 900 F jx dès 150 F. **Frédéric DEMAEL, 47, rue de la Justice, 54320 Maxeville. Tél. : 83.30.38.78**

Vds MD Jap. 4 jx 1 000 F. **Benjamin THIEN, 28, rue Charles Gounod, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.15.17**

Vds MD + Pads + 8 jx (S 1 & 2,5 or 2. TF IV, FF, FB) ss gar. val. : 50 F px . 2 300 F. **Cyril ROUSSEAUX, 114, impasse St-Phal, 10600 Savières. Tél. : 25.78.32.10**

Vds Kid Chameleon 150 Fantasia 100. **Clément GILBERT, 262, rue Pré Trousse, 49370 Jouy-le-Potier. Tél. : 38.45.83.33**

Vds sur MD Shining in the Darkness Jamespond, Sonic : 200 F. **Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.93.92**

Vds 250 F : Sonic 2 éch. ctre Desert Strike, acht jx MD. **Thibault FORESTIER, 477, av. Mal. Juin Imm. Morvan, 78420 Sèhorel. Tél. : 35.60.34.57**

Vds 9 jx MD 150 F (N. Thunde 2 + Spider + Defender) + Pro. 1... **Irwin NAHMIAS, 238, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.59.49**

Vds jx MD Sonic II + Fire-Shark : 450 F (val. : 800 F). **Allan BETZ, 18, rue Raoul Follereau, 68280 Machine. Tél. : 88.50.47.12**

Vds jx MD 300 F pce (Toki-Quackshot) Sonic px : 100 F. **Cyril BELLART, 74, rue de Bergues, 59670 Cassel. Tél. : 28.48.48.00**

Vds MD + man. + 1 jx px : 800 F. Vds 5 jx px à déb. **Frédéric SINCIC, chemin de Pledeguilan, 13390 Auriol. Tél. : 42.72.85.28**

Vds MD Jap. + Sonic + Flashback + 3 jx Jap. px : 1 000 F. **Eric BOYER, 7, allée des Cottages, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.88.04**

Vds MD + 3 man. + 22 jx (Fatal Fury, Road Rash 2...) px : 5 000 F (val. : 10 000 F). **Nicolas CHARRON, 9, square Gabriel Faure, Longpont, 91310 Morthiery. Tél. : (16-1) 69.01.24.71**

Vds Fatal Fury px : 300 F Undear II. px : 250 F Elviento : 230 F etc. **Alexandre VILAR-LAFFARRE, 28, rue Armand Sabatier, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.55.15**

Vds jx MD (Wort of Il. Monaco GP II...) tbe à px super. **Nicolas ARQUETOUT, 105, av. du Général Leclerc, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 30.32.97.50**

Vds ou vds MDJ 1 800 + jx ctre Snin + 8 jx ou SGX + jx. **Thierry BATTUT, 4, av. Robespierre, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.44.50.27**

Vds MD + 7 jx (A. World, Soni. II...) + 2 man. 1 200 F. **Ugo RICARD, 1207 F, route de Neufchatel, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.98.73.75**

Vds MD + 3 jx : Sonic 1,2 Street Rage + man. + magazines : 1 000 F. **Julien CIPRIANI, 21, rue des Giralles, 34280 Grande Motte. Tél. : 67.56.68.82**

Vds MD + 2 man. + Tiny Toons Flashback 1 250 F ou 290 F le jeu. **Thomas SUIN, 4, rue Léon Gambetta, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.96.85.49**

Vds nbx jx MD px : 200 F à 300 F. **Alexandre KLOTZ, 101, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.96.60**

Vds Attack Chopper 350 F. **Servan MORI, 4, rue Paul Ramadier, 44200 Nantes.**

Vds sur MD Mickey et Donald + Sordan VS Bird 300 F les 2. **David BAUX, le Chateau, 70140 Chaumercenne. Tél. : 84.32.26.17**

Vds jx Fatal Fury 300 F Wonder Boy 5 G. Ghost Strider 250 F pce. **Benoit PERRIN, La Varette, 71700 Tournus. Tél. : 85.51.31.15**

Vds jx MD : Decap Attack, Robocod, Mickey and Donald. **Philippe MENARD, 9, lotissement le Rondos, 85400 Luçon. Tél. : 51.97.76.45**

Vds jx MD (Shining, Force US, Splat House 3) tbe px : 300 F. **Viken SARHADIAN, 138, av. Victor Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.48.02.49**

Vds jx MD (S. Monaco GP, Thunder Force 3, etc.) px : 180 à 200 F. **Dany COLLET, 22, rue des Tennis, 14470 Graye-sur-Mer. Tél. : 31.37.97.29**

Vds 22 jx MD 250 F : Eco, Merca, Mickey et Donald, Tazmania. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.26**

Vds MD + 2 man. + 10 jx px : 2 000 F à déb. **Christophe DI PASQUALE, 22 bis, allée Félix Faure, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.92.06**

Vds MD + Sonic + S. of R. + World of Ill. + Team USA px : 1 000 F. **Julien NEUVEGLISE, 1059, rue St-Roch, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.45.47**

Vds 2 jx MD (Quackshot, Sonic) px : 150 F pce. **Brahim BENBALIT, 24, rue des Modeleurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.91.73**

Vds jx MD : Zerowing, Kid Chame. St of Rage, Sonic 2, Flashback . **Stéphane FAUTRERO, Gendarmerie, rte de Marseille, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.01.33**

Vds [illegible] + 2 man. + 7 [illegible] + Ecco DS Boy Alexkidd, Sonic, Quacs, Taz, Foot px : 1 600 F. **Charles GRANDSART, 4, rue Félix Parrin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.44.54**

Vds MD tbe + nbx jx + 2 man. **Olivier GAUTHERON, 4, rue du Roy Gontran, 71100 Chalon-sur-Saone. Tél. : 85.93.52.11**

Vds jx MD (Mickey II, St. Reet [illegible] Rage 2, Flashback...) de 100 à 200 F. **Serge GANDOLPHE, 1, allée du Serpolet, le Mas Laurent, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.67.42**

Vds sur MD : Immortal Jap. . 120 F, Wonderboy 3 Jap. : 95 F. **Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Lapluma. Tél. : 53.95.13.21**

Vds MD Jap. + 6 jx emb. orig. px : 1 800 F. **Philippe DUMAS, 41, av. P. V. Couturier, 24750 Boulazac. Tél. : 53.08.30.33**

Vds MD + 2 man. + 14 [illegible] tbe [illegible] : 3 500 F. **Stéphane MOLINS, 38, rue Richelieu, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.76.61**

Vds jx Sonic, Alien Storm etc : 150 F pce port compris. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Mautchin. Tél. : 27.36.06.38**

Vds MD + 2 Pads + 7 jx (T.F.4, Jordan VS Bird...) px : 1 300 F. **Laurent VILLANUA, 27, rue Navier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.16.38**

Vds MD + 11 jx (Mortal Combat, Street 2. .) + 2 man. px : 3 000 F. **Franck DAMATTE, 46, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.07.68**

Vds MD + 6 jx + [illegible] Pads px : 800 F. **Arnaud VERRŒULST, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.23.33**

Vds lot de 18 jx MD px : 3 500 F. **Georges SALUARD, 9, rés. Rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.85.12.07**

Vds MD Fra. + 2 man. + 6 jx (Sonic 1 et 2, etc...) px : 2 000 F. **Guillaume STAWSKI, 29 ter, rue Jean Jaurès, 59146 Pecquencourt. Tél. : 27.90.62.69**

Vds Aquatic Games sur MB 200 F + control Pad 100 F. **Grégory ROUET, 33, rue Diderot, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.25.62**

Vds jx sur MD Fra. [illegible] Jap. (T2-Smgp-Quackshot) px : 150 à 250 F. **Matthieu TEISSERENC, imp. Delfour, rés. Verlaine, 31400 Toulouse. Tél. : 61.33.05.93**

Vds MD Jap. + 9 jx (Sonic, Olympic Gold, etc...) 1 800 F. **Louis-François DELANNOY, 5, rue Paul Saunière, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.01.24**

Vds MD + 4 jx (ST of Rage; Q. Shot; Mickey...) + adapt. Jap. px : 650 F. **Olivier ANTELME, 3, rue Yves Farge, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.25.05**

Vds MD tbe + 4 jx + adapt. jap. px : 1 000 F. **Sébastien ROUQUETTE, 8, rue Antoine Chantin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.72.48**

Vds MD + 4 J7 + man. px : 1 300 F. Vds jx Snin SF 2 px : 250 F. **Romain GALLET, Vallée Collin, bât. : 2, appt. 243, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.65.22**

Vds jx MD (Fatal Fury, Sonic, Predator 2. etc...) de 100 à 250 F. **Frédéric MERET-TOUILLET, 7, lot les Erables, 30150 St-Genies-de-Comolas. Tél. : 66.50.34.52**

Vds MD Fr. + Sonic Robocod Thund F IV, Pad px : 800 F. **David BRANDAO, 31, av. Carnot, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.42.29**

Vds NHLPA Hockey sur MD px : 250 F à déb. Dragon's Fury : 200 F à déb. **Florent SANCHEZ, 9, rue des Noyers, 31410 Noe. Tél. : 61.87.49.70**

Vds MD + 2 man. + 10 jx (Flasback...) px : 2 000 F. **Jérôme BOUVET, 4, rue Ernest Lefevre, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.19.65**

Vds cool Spot sur MD 275 F. **Salim BELKADI, 16, rue Marcel Laurent, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.52.85**

Vds ou éch. MD (Bull VS Lakers et Thunder Force 4) px : 200 F pce. **Frédéric PINEAU, n° 16, lot la petite sole Damard, 02470 Neuilly-sur-Front. Tél. : 23.71.15.39**

Vds MD 1 man. 3 jx Sonic out Run px : 1 200 F ss gar. **Frédéric SIMON, 68, av. Bonaparte, 53000 Laval. Tél. : 43.49.31.50**

Vds 16 [illegible] MD lot : 3 500 F Tiny Toons Batman Return... **Georges SALUARD, 9, rés. rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.85.12.07**

Vds jx MD Truxton Fagry Tale et Mario 4 Snes 150 F pce. **Pierre-Yves PARISELLE, Catalanis, 31450 Baziège. Tél. : 61.81.28.54**

Vds MDI + 8 jx px : 1 600 F ou sép. (MD 400 F). **Johann FAKRA, 4, av. du Château, 92190 Meudon.**

Vds MD tbe + 6 jx (Str 2 USA Team...) val. : 3 000 F px . 1 700 F à déb. **Alexis OLSON, 12, rue de l'Ancienne Mairie, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.17.95 ap. 20 h.**

Vds jx MD (Quack Shot et S. Voley Ball) px : 200 F pce. **Norman MULLEBROUCK, 4, rue Saint Augustin, 77370 Maison-Rouge. Tél. : (16-1) 64.01.50.20**

Vds MD + 2 man. + 12 jx + adapt. Master système + CPC 6128 + 3 jx px : 4 000 F à déb. **Tony HARLOT, 4, av. de la Tourelle, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.31.30**

Vds MD + man. + 2 jx + adapt. jx Jap px : 900 F. **Julien VALL-VILLELLAS, La Meurle, 16100 St-Brice. Tél. : 45.32.39.26**

Vds sur Md road Rash Quackshot et Out Run 220 F pce. **Julien LE FRANCOIS, 62, rue St-Lambert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.04.11**

Vds MD + 3 jx : O. Gold, A. Beast, Vermilion px : 900 F. **Cyril PARENT, 28, passage des Lauzes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.23.19**

Vds MD Jap + 7 jx + man. (Sonic 2, Populous, Shinobi) [illegible] : 1 800 F. **Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.34**

Vds jx MD : Spiderman, Sor, Kid Chameleon, Wonderboy 5, Sandig. **Arnaud DEVILLE, le Trou du Loup, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.73.54**

Vds MD Fr. + 2 man. + adapt. + 7 jx px : 1 250 F. **Guillaume ROUSSEL, 38 bis, rue Carnot, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.77.89**

Vds [illegible] MD (Donald ; W. 85 ; Mickey) px : 200 F pce. **Michaël GIULIANO, 10, rue du Rouge-Gorge, 57100 Thionville. Tél. : 82.54.12.72**

Vds MD Jap. + Pro. 1 + 5 jx : Batman Marble M. Alex Kid Musha... **Claude ALBRIEUX, 13, rue Francis de Préssensé, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.07.41**

Vds Street of Rage [illegible] 270 F. **Jean-Pierre. Tél. : 78.83.10.73**

Vds MD + 1 Pad + [illegible] jx px : 5 000 F GG + 6 jx + cordon sect. [illegible] : 1 500 F. **Vincent ROYNEL, 68, rue JJ Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.83.15.42**

Vds sur Md : Sonic, Toejam and Earl, Kid Chameleon... **Philippe CARDONA, 15 ter, bd des Dardanelles, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.06.58**

Vds câbles pour relier MD sur moni. CPC px : 100 F. **David CARLI, 4, rue d'Edinbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.14.33**

Vds Md Jap. + 7 jx (Sonic, Mickey...) 900 F à déb. **Antoine BROCAS, 18, rue Jacouiet, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.84.17**

Vds 2 jx 200 F pce (Dragon's Fury + Wonder Boy). **Benjamin BOUCHERY, 13, hameau du Sud, 42800 Dargoire. Tél. : 77.75.48.92**

Vds MD tbe + Sonic + Atomic Runner + [illegible] Circus Jap avec adapt. px : 600 F. **Cédric DIRADOURIAN, 7, rue Géo Chavez, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.46.28**

Vds MD + 1 jeu tbe px : 450 F vds 30 jx MD de 100 F à 300 F. **Paul TONET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68**

Vds MD + 10 jx (Flashback) + 3 man. tbe px : 2 000 F (à déb.). **Christophe MERCIER, CES des 4 saisons, 1, av. des Glycines, 12850 Onet-le-Château. Tél. : 65.42.94.52**

Vds jx MD (TF3, Aéroblasters, Gynoug...) px : 200 F. **Antoine BEAURIEU, 7, rue du Docteur Lafourcade, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.44.98**

Vds MD + 2 man + Flash Back Sonic 2 ST Rage 2 px : 1 200 F à déb. **Grégory COSTA, 33, rue du Potier, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.42.74**

Vds MD + 5 JX + 2 man. + ADP Jap. + 1 mégaforce n° 1 px : 1 300 F. **Rodolphe COULON, 97, rue Georges le Du, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.12.26**

Vds MD + 21 jx + 3 man. px : 3 000 F ou sép. **Patrick OLIVIER, 15, av. Lenotre, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.78.35**

Vds MD (Jap.) + 2 man. px : 2 500 F vds GG + 1 jeu px : 500 F ou le tt 2 900 F. **Mathias SCHOEMER, 37, rue Montesquieu, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.04.54**

Vds nbx jx MD de 100 à 300 F vds Menacer. **Clément CANIVET, lieu dit les 4 routes, 82290 La VILLe Dieu du Temple. Tél. : 63.31.66.73**

Vds MD + 4 jx (Tyni-Taz-Street...) px : 1 300 F ou éch. ctre Snin + 2 jx. **Alexandre GROSS, 18, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.83.49**

Vds 5 jx MD Fantasia, Herzog, Zwei, Buck Rogers, TF 3. Sonic. **Stanislas CARON, 192, bld de Créteil, 94100 Saint-Maurdes-Fosses. Tél. : (16-1) 48.89.99.54**

Vds sur MD : Bubsy, Talespin, Flashback. **Mikaël COUCHOT, 22, rue du Fort Cidex, 431 b, 90340 Chevremont. Tél. : 84.22.80.41**

Vds jx MD 100 F Cyberball Quack Shot Real Basket. **Christophe FORNARA, 72, rue du Général de Gaulle, 21130 Auxonne. Tél. : 80.31.09.21**

Vds MD + Arc Power Stick + 31 jx faire offre. **Michel DESCHAMPS, 39, rue COURBET? 24000 Perigueux. Tél. : 53.09.81.59**

Vds 8 jx MD 225 ou 250 F tbe. **Vincent DUPONT, 21, rue Claudie de Grassot, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.97.21**

Vds pour Game Génie + 1 jeupx . 400 F. **Yacine SAPIN, chemin de Lira, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.10.63**

Vds jx MD 9 jx (Sonic 2, Ea Hockey, Cool Spot, R-Rash. 2) px : 200 F. **Benoît MONNIER, 1, rue de la Pierre aux Moines, 92360 Meudon la Forêt. Tél. : (16-1) 46.32.54.15**

Vds jx MD . Fatal Fury, Street of Rage 2 ; the immortal. **Jean-Charles TURIAULT, rue de Vergennes, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.49.04**

Vds MD + 5 jx : Batman Retur, Golden axe etc. 2 man. + adapt. px : 1 200 F. **Mikaël ASSOULINE, 110, rue Jean Pierre Timbaud, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.64.06**

Vds jx MD kid Chameleon, Pit Fighter et Street of Rage 100 F pce. **Jacques CANILLE, 1, rue de Chartres, 28800 Bonneval. Tél. : 37.96.24.00 ap. 19 h.**

Vds MD + [illegible] jx (Sonic 2, Flaschback) px : 1 600 F tbe. **Luc NATTER, 1, rue des Abeilles, 68700 Aspach-le-Bas. Tél. : 89.48.94.06**

Vds jx MD : World [illegible] Illusion, Shinobi, Myckey Simpsons px : 250 F pce. **Manuel PELLIZZART, 11, rue de Bougainville, 31400 Toulouse. Tél. : 61.55.09.83**

Vds MD + 2 man. + Sonic + Street of Rage, Fatal Fury, px : 1 050 F. **Karim AMARA, 24, rue Fontaine de Barbin, 44000 Nantes. Tél. : 40.93.35.90**

Vds 12 jx MD (be) Fatal Fury, Sonic 2... [illegible] : 450 F pce. **Christophe N'GUYEN, 31, rue de Sevigné, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.67.12**

Vds MD + 5 jx + 2 man. px : 1 500 F ou 250 F le jeu. **Matthieu CURSOU, 33 le Bourg Sud, 33240 Saillenac. Tél. : 57.43.16.27**

Vds MD Fra. + 12 jx + 2 man. + adapt. px : 1 500 F vds jx Gboy. **Frédéric LADAM, 155, rue Roger Salengro, 59230 Saint-Amand-les-Eaux. Tél. : 27.48.92.87**

NES

Vds NES + 2 man. + 4 jx (Mario, Kid Icarus, Top Gun, Rad Racer). px : 500 F. **Samuel KAWALKA, 242 av. des Pugets le Notre Dame, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.11.19.**

Vds NES + Zapper + 8 jx (SMB3 en 90 F K-Off : 280 F); val. : 3 490 F, px : 2 290 F. **Marc Antoine DURAND, Passage des Bateliers, 44521 Oudon. Tél. : 40.83.66.13.**

Vds NES + [illegible] man. + jx, px : 800 F. **Jerghy BEAUCHEMIN, 59, rue Emile Taberant, 89400 Laroche-Saint-Cydroine. Tél. : 86.80.01.67.**

Vds NES + 5 jx (Tiny Toon, Chip N'Dales...), [illegible] : 1 000 F. **Alexandre MOREL, Bât. A2 « Les Iuquettes », 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.82.31.91.**

Vds NES + 2 man., 1 jeu (Mario), Adapt., prise péritel. **Bruce GARLEY, 9, allée du Morbihan, appt. F2, 31770 Colomiers. Tél. : 61.30.22.63.**

Vds NES + 2 man. + man Nes, adv. + 10 jx, px : 1 400 F. Vds jx 100 F à 200 F. **Alexandre LOSID, 4, route de bricquebec, 50700 Valognes. Tél. : 33.95.21.66.**

Vds NES + 5 jx + pist. + 2 man., px : 1 500 F. **Cyrille BRISARD, Voudenay, 21230 Arnay-le-Duc. Tél. : 80.90.00.18.**

Vds 5 jx NES + Mannes Max : 900 F; Vds Zelda II : 300 F tbe neuf. **Laurent ALLAINMAT, Villa Ouïdes Route de Rognes, 13760 Saint-Lanner. Tél. : 42.50.62.66.**

Vds SF2 (USA), px : 350 F [illegible] Super Tennis, px : 250 F. **Johan GARAUDE, 34, rue de l'Aviation, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.15.51.**

Vds NES + 6 jx + 3 man., px : 1 000 F ou éch. ctre [illegible] NES. **Sébastien LAPORTE, 13, rue de l'Avenir, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : (16-1) 60.48.08.78.**

Vds NES + 2 man. + Nes Advantage + 10 jx (Megam 3 SMA 3). **Jérôme DAMIENS, 18, rue Saint Thomas, 59600 Doual. Tél. : 27.88.61.13.**

Vds NES + TMHT + 2 man. tbe, px : 200 F (val. : 690 F). **Denis GARANDEL, 17, rue du Plessis, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.75.50.**

Vds NES + 7 jx (Mario 2, Northand South, Top Gun 2...), px : 1 100 F. **DELATTRE LACHURIE Christophe, 11, rue des Cèdres, Appt. 23; 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.19.38.**

Vdsjx NES : Mario 3, Chevaliers du zoodiqe, Robocop, px : 250 pce. **Jean-Charles PHILIPPE, 575, rue des Canadiens, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.96.45.26.**

Vds jx NES de 100 à 250 F (Mario 2, Tale Spin etc...). **Maxime NEY, 121, cité Bellevue, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.11.79.**

Vdsjx NES : The Simpsons et Mission Impossible : 200 F pce. **Guillaume FLORIO, Lagrauley, 32150 Cazaubon. Tél. : 62.09.56.46.**

Vds Krusty's Super Fun House : 300 F ou éch. **Bastien LOPES, 14, av. Garcia Lorca bât. Arias, 64000 Pau. Tél. : 59.30.08.24 (W.E.).**

Vds NES + 8 jx (Zelda, WWF, D. Dragon 2) + 2 Pad, px : 1 400 F. **Mathieu HEINTZ-DAHAN, 41, rue de la Chasse, 68350 Brunstatt. Tél. : 89.06.29.67.**

NINTENDO **SEGA**

POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose :

Un marché de l'**OCCASION** **jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.**

Jeux Super Nintendo à partir de 149 F
Jeux Megadrive à partir de 99 F

10 % de réduction supplémentaire pour nos abonnés

Arrivage de nouveautés toutes les semaines. N'hésitez pas à appeler

L'**ECHANGE** de vos jeux pour :

Sur toute notre vitrine d'échange

	ABONNE	Non abonné
Game Boy	30 F	45 F
Super Nintendo	50 F	80 F
Game Gear	30 F	45 F
Megadrive	50 F	80 F
Neo Geo	70 F	100 F

Le **NEUF** à un super prix.

Le **RACHAT** de votre ancien matériel (GB, GG,SN,MD).Paiement immédiat au magasin.

PIT GAMES 40, rue des laitières - 94 300 VINCENNES

Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance

Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi : 14h30-19h

Mercredi, Samedi : 10h-12h30/14h30-19h

☎ 43 98 13 94

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et **un bon de réduction de 5 % valable sur mon premier achat** (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

Code Postal : ..... VILLE : .....

Je joue sur : Super Nintendo ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Game Gear ☐

C+27

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

GAME-BOY
+ 400 jeux disponibles à partir de [illegible] F
CONSOLE NEUVE 299 F
CADEAU 1 loupe grossisante ou 1 sacache

N.E.S NINTENDO
+ 1800 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX NEUFS
- SUPER MARIO 3 (US) 99 F
- DUCK TALES (US) 99 F
- ADDAMS FAMILY (US) 99 F

SUPER-NINTENDO
+ 2200 jeux disponibles à partir de 119 F
CONSOLE NEUVE 690 F
CADEAU 1 jeu de notre sélection offert (valeur 389 F)
SUPER PROMO Adaptateur jeux Jap/USA 79 F

GAME-GEAR
+ 300 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 595 F
CADEAU 1 adaptateur secteur

JAGUAR ATARI
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 1 790 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

LYNX
+ 150 jeux disponibles à partir de [illegible] F
CONSOLE NEUVE 489 F
CADEAU 1 sacoche pour les jeux

MEGADRIVE
+ 1800 jeux disponibles à partir de 59 F
CONSOLE NEUVE MEGADRIVE II 695 F
en cadeau : jeu SONIC

SUPER PROMO
- Jeu ALTERED BEAST 59 F
- Jeu STREET OF RAGE 99 F
- Manette MEGADRIVE 69 F

MASTER-SYSTEM
+ 1800 jeux disponibles à partir de 59 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX OCCASION
- SHINOBI 59 F
- THE NINJA 59 F
- AZTEC ADVENTURE 59 F

MEGA-CD 2
+ 150 jeux disponibles à partir de 149 F
CONSOLE NEUVE 1 690 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

N.E.C
+ 700 jeux disponibles à partir de 99 F
CONSOLE PORTABLE NEUVE GT TURBO + 1 jeu 1 490 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

AMIGA CD32
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 2 490 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

OUVERTURE
NOUVEAU MAGASIN :
37, Cours Guynemer
6200 COMPIEGNE

NEO-GEO
+ 200 jeux disponibles à partir de 399 F
CONSOLE NEUVE 2 490 F CADEAU 1 montre SCORE GAMES

RESERVEZ, VENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX ET VOS CONSOLES EN APPELANT LE 36.685.686 + (24H/24 - 7 J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi [illegible] 10H à 19H30 non stop Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 - PARKING : Maubert

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24/48 H LIVRAISON COLISSIMO

AVEC LA CARTE DE FIDELITE, VOUS GAGNEZ 300 F DE JEUX GRATUITS

SCORE GAMES
LA VIDEO [illegible] PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
24H/24 7 J/7
36.685.686 +

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44.20.52.52

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686+ (24 H/24 - 7 J/7)

OUVERTURE 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
ONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
ONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

CADEAU** 1 adaptateur secteur

xemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

HINOBI	99 F	CHUCK ROCK	189 F
TREET OF RAGE	149 F	PRINCE OF PERSIA	189 F
UPER KICK OFF	175 F	SONIC 2	189 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

ONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 269 F

xemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

ZTEC ADVENTURE	59 F	TEDDY BOY	79 F
HINOBI	59 F	KICK OFF	89 F
HE NINJA	59 F	TERMINATOR	89 F
RANSBOT	59 F	TENNIS ACE	99 F
LOBAL DEFENSE	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
OLDEN AXE	79 F	SONIC	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

ONSOLE MEGADRIVE 2 neuve 695 F

ONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + Jeu SONIC 499 F

CADEAU **: Jeu SONIC ou STREET OF RAGE

ANETTE MEGADRIVE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
AME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONNAIS	49 F

xemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

LTERED BEAST	59 F	ALIEN III	199 F
ONIC	79 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F
TREET OF RAGE	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F
22 INTERCEPTOR	149 F	COOL SPOT	275 F
ID CHAMELEON	149 F	FATAL FURY	275 F
ICKEY MOUSE	149 F	FLASHBACK	275 F
REDATOR II	149 F	ALADDIN	314 F
ERMINATOR	149 F	MORTAL KOMBAT	349 F

xemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

AVIS CUP TENNIS	399 F	FIFA SOCCER	449 F
ORMULA 1	399 F	LANDSTALKER	449 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

EGA-CD II Français (neuf) 1690 F

CADEAU **: 1 montre SCORE GAMES

xemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CCO THE DOLPHIN	449 F	THUNDERHAWK	449 F
ILPHEED	449 F	DUNE	TEL
ONIC CD	449 F	NIGHT TRAP	TEL

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

CADEAU** 1 sacoche ou 1 loupe

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	DUCK TALES	159 F
KICK OFF	99 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
BATMAN	99 F	SUPER MARIO II	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY (Jeux US)			99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

KUNG FU	79 F	RYGAR	79 F
METAL GEAR	79 F	GHOST AND GOBLINS	99 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE nue (+ 1 jeu offert)	690 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO	1090 F
MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	79 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	199 F	SUPER MARIO KART	269 F
PILOT WINGS	199 F	ZELDA III	269 F
ROBOCOP 3	199 F	PRINCE OF PERSIA	299 F
STREET FIGHTER II	199 F	SUPER PROBOTECTOR	299 F
ANOTHER WORLD	249 F	SUZUKI F1	299 F
CASTELVANIA IV	249 F	ASTERIX	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	389 F	COOL SPOT	479 F
SIM CITY	389 F	DRAGON BALL Z 2	489 F
SUPER BOMBERMAN	389 F	F1 POLE POSITION	489 F
DENIS LA MALICE	429 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
MR NUTZ	429 F	JURASSIC PARK	499 F
NIGEL MANSELL	449 F	RANMA 1/2 2	499 F

Offre dans la limite des stocks disponibles — Toutes les marques citées sont des marques déposées

* OCCASION — ** Uniquement pour achat de console neuve

NEO - GEO

ONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

xemple de prix :

	NEUF	OCCASION
ATAL FURY	990 F	599 F
ATAL FURY 2	1490 F	999 F
URNING FIGHT	----------	399 F
IEW POINT	1690 F	1190 F
AMOURAI SHODOWN	1690 F	1190 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux **2490 F**

ATARI

ONSOLE **LYNX** neuve 489 F

ONSOLE **JAGUAR** neuve (+ 1 jeu) 1790 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

OUVERT :

DIMANCHE 12 et 19 décembre

SAMEDI 25 décembre

de 14 H à 19 H

RC : Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686 + (24H/24 - 7J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 F** de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

CONSOLE + 12/93

RESULTATS DU CONCOURS BARCODE BATTLER

paru dans le numéro 23 / Septembre de

CONSOLES +

Super gagnant de la journée BARCODE BATTLER

Laurent POURRUT à TOULOUSE

Du 2ème au 11ème prix : un abonnement de 6 mois à CONSOLES +

Fabrice LAFFONT (Limoux). Peter BRITNEFF (Ris-Orangis). Jean-André DI BARBAZZA (Ajaccio). Romain D'HERVILLEZ (Chevrières). Julien VACHELARD (Chadrac). Gérôme GILOU (Paris). Noëlie GUILHEM (Perpignan). Thierry BOUVET (Meudon). Gursel UGUR (Saverne). Gilles CLAVEL (Seynod).

Du 12ème au 50ème prix : une casquette BARCODE BATTLER

Karim GLERDA (Brest). Sébastien MOREAU (Istres). Vincent BEDRUNE (Rodez). Pierre NOEL (Fontaines sur Saône). Nicolas Mai (Livry-Gargan). Rodolphe LEFEBVRE (Domont). Bertrand HOMBERT (Valmont). Daniel RZESZUTEK (Meaux). Dany CAUSSEN (Nantes). Emmanuel REBEYROL (Villamblard). Philippe BRINON (Nanterre). Julien BONNET (Noisy le Grand). François PAPON (Chelles). Alain BECHERICH (Sarreguemines). Christophe RUDZINSKI (Torcy). Guillaume THOMAZET (Pusignan). Christophe LENOIR (Melun). Jérôme LEPOIX (Le May sur Evre). Florian ROCHE (Veyrines de Vergt). Eric MORINO (Marseille). Sylvain MASSOU (Metz). Gaël RETHO (Sene). Christophe AUBOIN (Vedene). Jérôme ANDANSON (Saint-Maurice l'Exil). Anthony USSEGLIO CARLEVE (Venissieux). Frédéric DAUGER (Viarmes). Bertand de LIGNIRES (Ploemer). Nicolas LAURENT (Grigny). Benoît LELONG (Cran Genevrier). Thomas DUGAST (Crolles). Christine TOUREILLE (Loyette). Gabriel FOUGERET (Collioure). Jérôme RENOUX (Pornic). Mohammed SHAABAN (Ferney Voltaire). Frédéric THEROND (Murveil les Montpellier). Alexandre AMARAL (Auch). Franck FADLOUN (Nice). Bruno CUREAU (Champigny sur Marne). Pierre CLAPIER (Pelissanne).

Vds Star Fox, Bubsy US : 350 F ; vds Final Fight 2, ■ : 400 F, tbe. **Thomas JOBELOT, 3, rue JB Tubi, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.82.85.46.**

Vds NES + 2 jx (MC Donald Land + Tortues), px : 500 F. **Romain JOLIVET, 27, rue de Versailles, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.03.41.**

Vds jx NES dès 100 F. **Pierre ZADOK, 146, av. des Champs Élysées, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.59.43.11.**

Vds NES + 1 jeu : 350 F ; vds jx NES : 175 F pce ; vds Game Genie : 200 F. **Arnaud NOLLET, 3 bis, rue du Bougeon, 59350 Bersée. Tél. : 20.59.60.26.**

Vds NES + 3 jx (Bubble Bobble, Bugs Bunny Dragon Ball), px : 500 F. **Gaëlle HENRY, 37, rue de la Cour St Phal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.30.98.**

Vds NES + 2 man. + Zapper + Bayou Billie, px : 400 F. **Michaël LOBEL, 4, Grand Rue, 55600 Auzécourt. Tél. : 29.78.72.80.**

Vds NES + 2 man. + Tiny Toom Thimht, px : 690 F. **Samuel LOUSSOUARM, 22, Impasse Condorcet, 85000 La-Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.37.54 (ap. 18 h 30).**

Vds Super Scope. **David LE COMTE, Saint Cornely Péaule, 56130 La Roche Bernard. Tél. : 97.42.80.96.**

Vds NES + Rad Racer, px : 350 F à déb. **Jérôme MIRALLES, 24, rue des Aremons, 34990 Juvignac. Tél. : 67.75.77.02.**

Vds 4 K7 NES + Zapper, px : 470 F ou 79 F pce. **Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.24.89.**

Vds NES bon état + Zapper + 2 man. + 5 jx (Mario 1 et 3...), px : 1 000 F. **Bertrand REALINI, 48, rue de Montdauphin, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 64.41.87.74.**

Vds NES + D. Drabble + Month'amd South ; px : 450 F à déb. **Antoine HENRY, 3, chemin des Marches, 38230 Tignieu. Tél. : 78.32.29.26.**

VdsNES + 2 man (be) + 2 jx (Simon's Quest + World Wrestling), px : 500 F. **Gary CASTANER, Villa Sam, av. des Arums, 06600 Antibes.**

Vds NES + pist. + 3 jx, px : 300 F ; vds jx SNES et ■ GB, tbe. **Olivier VINET, Chemin du Vieux Moulinars : ■ Phidias, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.39.05.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx, px : 600 F ou éch. ctre MD. **Thierry HENNEBIQ, 34, Grande Rue, 77186 Evry-Gregy-sur Yerre. Tél. : (16-1) 64.05.51.35.**

Vds NES + 5 ■ + 2 man., px : 1 300 F tbe. **Sébastien PEYRONNET, 30, rue Léon de Malaville, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.42.27.**

Vds S. Nint. + adapt. + 6 jx (SFII, X-Men...), px : 2 300 F. **Pascal TROCHU, 13, allée des Jonquilles, Rés. Des chênes, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.67.42.**

Vds jx NES : Simpsons 190 F + Greemlins : 250 F + tort. Nin : 150 F. **Nathaniel COLAS, 83, Résidence de la Vallée, 02400 Essonnes-sur-Marne. Tél. : 23.69.10.57.**

Vds NES + BE + pist. + 2 man. + 12 jx, px : 1 600 F ou vds jx de 150 F à 200 F. **Mathieu DUBOIS, Domaine de Roses, 04520 Brie-Mandres-Les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.83.77.**

Vds NES + 5 jx + 2 man., px : 1 100 F tbe (val. : 2 500 F). **Fabienne TESSEYRE, 30, rue Léon Malaville, 92220 Montauban. Tél. : 63.63.42.27.**

Vds SNES + Starning + Starwars + 3 cart. + adapt. + NSCOPE, px : 1 500 F. **Christophe LANFRANCHI, 82 bis, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.75.72.**

Vds NES + 10 jx (Batman, Simpsons...), px : 900 F. **Abdelkrim DEY, 5, rue Jacques Solomon, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.20.33.**

Vds NES + 2 man. + Zapper + ■ jx (DD2, Super Spike V8, Black Manta ...), px : 600 F. **Cédric ROUGE, Les Nénuphars, Bt D, avenue Louis Coppel, 74300 THYEZ. Tél. : 50.98.54.84.**

Vds NES + 90 jx + 3 man (max) + rob. + pist., px : 3 000 F à déb. **Benoit BEDNOU, La Roucas Provençal, 04300 Mane. Tél. : 92.75.37.31.**

Vds NES + 12 jx (Mario 1, 2, 3, Zelda 1, 2...), px : 1 400 F. **Steven GUENNEC, 3, rue des Longues Raies, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.05.87.**

Vds 10 jx NES, px : 150 F pce, Robocop, SM3, Castelvania 2... **Alexandre CHAPIUS, 60 rue Edgar Quinet, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.80.45.96.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 9 jx, val. : 4 000 F, px : 2 500 F. **Jérôme MUR, Macardu, rte de Rieupeyroux, 12200 Villefranche ■ Rouergue. Tél. : 65.45.40.52.**

Vds NES, tbe + 5 jx + 2 man., px : 650 F. **Maxime PALLAIRE, 8, rue des Chênes, 56450 Surzur. Tél. : 97.42.16.92.**

Vds jx NES (Batman-Day of Thunder, Mario Bross + Zapper), px : 200 F. **Nicolas LEPREST, 21, résidence du Coteaux, 78360 Villers-Ecalles. Tél. : 35.92.00.92.**

Vds NES tbe + péritel + 2 man. + 3 jx ; CSMBI, SMBII, Batman, px : 550 F. **Jérôme PETIT, 285, av. des Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.51.28.**

Vds Mario 4 SNES : 200 F ou éch. **Frédéric MATYJAS, Le Bourg Rivarennes, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.95.50.63.**

Vds NES + 2 Man. + Duck Hunt + Pist. S. Mario Bros 1 + D. Dragon, px : 595 F. **Laing TURI, 7, rue d'Auvours, 44000 Nantes. Tél. : 51.88.97.60.**

Vds jx NES : TMHT et Zelda 2, px : 200 F pce. **Gwenael AUTRET, Kercrazec, 29510 Landrevarzec. Tél. : 98.57.51.87.**

Vds Jx NES ou éch. ctre jx MD. **Yann RENAULT, 6, rue Albert Sorel, 76100 Rouen. Tél. : 35.73.49.65.**

Vds NES Tbe + ■ man. + 6 jx (Mario 1 et 3, DD. 2 WWF, Trois CHEV/Zodia), px : 500 F. **Franck THIERVILLE, Colonne, 39600 Poligny Jura. Tél. : 84.37.54.34.**

Vds NES + 2 man. + Mario 2 + Mario 1 + Silent Service + joys, px : 750 F. **Guillaume PIONNIER, 10, chemin des Oiseaux ■ Bois des Roches, 78114 Magny-les-Hameaux. Tél. : (16-1) 39.56.91.74.**

Vds Super Scope + 6 jx, tbe, px : 250 F. **Guillaume GEORGE, 4, rue de ■ Tour Billy, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.92.71.**

Vds NES + 20 jx + 2 man. + NES Adv. + pist. + robot 4 500 F. **Maxime DE L'ESTANG, 25, bld Garibaldi, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.02.22**

Vds jx SNES Street Fighter 2 Américain ■ : 350 F. **Simon ROUSSEAU, Ecole St-Exupéry, 100, rue St-Sébastien, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.75.45**

Vds jx NES : Best of the Best neuf 250 F etc. vds K7 GG. **Mickaël CLERO, ■ Chemin Chaussée, 22240 La Bouillie. Tél. : 96.31.56.46**

Vds jx Street Fighter II px : 350 F à déb. **Pascal HERBAUX, 142, rue du Général de Gaulle, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : (16-1) 60.03.76.56**

Vds ou éch. Alien 3 sur NES 400 F à déb. **Nicolas OORU, 7, av. Pablo Picasso, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.10.69**

Vds NES + 2 man. + 3 jx : Paperboy 2, Tmht, isolated Warrior, px : 1 000 F. **Guillaume LEONARD, 79, rue du Commandant Rolland, 25310 Herimoncourt. Tél. : 81.30.90.96**

Vds NES + 5 jx (SMBB 3, MMAN 3, Zelda 1, Batman 2), px : 1 600 F à déb. **Mikaël PELET-ROUERUE, 8, rue Blaise Pascal, 30000 Nîmes. Tél. : 66.38.39.74**

Vds NES + 11 jx (Mario 1, 2 et 3 etc.) + pist. 2 500 F à déb. **Audrey MARIN, 1, rue de Chatou, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.73.09**

Vds 13 jx NES 175 F pce (Bayou Billy...). **Julien GAUGAIN, 19, rue des Clochettes, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.92.91 ap. 18 h**

Vds jx + NES px : 1 000 F à déb. vds Rival Turf sur SNES. **Hadrien CHICAULT, 23, rue Vergniard, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 46.88.64.45**

Vds NES + NES advantage + joy + 8 jx px : 1 150 F (val. : 2 350 F). **Yannick L'AMINOT, 108, rue des 4 Pompes, 29200 Brest. Tél. : 98.49.01.16**

Vds NES + 2 man. + pist. + 11 jx px : 3 300 F à déb. **Swann DEJEAN PITAR, CV, n° 5, 31460 Cambiac. Tél. : 61.83.97.60**

Vds NES + 4 jx + zap. px : 200 à 300 F à déb. ou éch. jx SNES. **Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14**

Vds NES + 3 jx : S. Mario 2, Turbo Racing, Hyper Soccer px : 1 000 F. **Fabien DELAPORTE, 4, rue des Avants, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.29.79**

Vds sur SNES : Steet Fighter II 300 F the Magical Quest : 250 F. **Martial DAILLY, 144, av. du Coins du Bois, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.57.32**

DISPO

PANASONIC 3DO

+ *CRASH'N BURN* et **1 CD** de Démo

Distributeur Panasonic ***3DO*** - *Distributeur* ***ELECTRONIC ARTS***

Worldwide export welcome

(1) 46.24.33.19

Ouvert 7 jours/7 de 10 h à 19 h 30

Exportations tous pays

AMIGA CD32

2 390 F

2ème JOYPAD DISPO
avec nombreux jeux

- *Microcosm*
- *TFX*
- *Jurassic Park*
- *Syndicate*
- *Sensible Soccer*

et beaucoup d'autres...

JAGUAR DISPO

livrée avec CYBERMORPH

la seule console 64 Bits

- ALIENS VS PREDATOR
- TINY TOON
- RAIDEN
- CRESCENT GALAXY
- DINO DUNES
- CHECKERED FLAG...

CD ROM

REBEL ASSAULT
STAR TREK 25th anniversary
KING'S QUEST VI
INCA 2
A SEVENTH GUEST
DUNE
DAY OF THE TENTACLE
WING COMMANDER II
INDY4 TALKIE
LOST IN TIME
MAD DOG MC CREE...

PASSEZ VOS COMMANDES EXPRESS PAR TELEPHONE OU FAX

REGLEMENT CHEQUE, MANDAT CONTRE REMBOURSEMENT

Nombreux jeux 3DO

en stock

- Dragon's Lair
- Shock Wave
- Total Eclipse
- Oceans Below
- Stellar Fire
- Mad Dog Mac Cree
- John Madden Football
- Road Rash
- Escape Monster Manor
- Out of this World...

PLANNING

- 7th GUEST 2
- CRIME PATROL
- DEMOLITION MAN
- JURASSIC PARK
- MICROCOSM
- STAR TREK...

Tél. : (1) 46 24 33 19 **JPF IMPORT** **Fax : (1) 47 45 23 54**

62 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly s/Seine - Métro Sablons

petites annonces

Vds NES + pist. + 2 man. + 7 jx px : 1 500 F à déb. **Raphaël CABAL, 58, rue Pierre Magne, 24000 Perigueux. Tél. : 53.53.50.28**

Vds S. Nin. + 6 jx (Star Fox Alien 3...) + AD 29 : 2 200 F. **Laurent GUIDOUX, 17, Vieille Route d'Aizy, 02370 Vailly-sur-Aisne. Tél. : 23.54.75.42**

Vds NES + 21 jx px : 1 190 F. **Vinh NGUYEN, 7, rue Lakanal, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.04.73**

Vds SNES + 5 jx (SF2, Zelda 3 Mario Kart Mario 4 Sgng) tbe. **Rodrigues NELSON, 25, rue des Lucioles, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.51.41**

Vds STF II px : 200 F. **Alexis KRIER, 11, les Vergers de Montjay, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.05.29**

Vds NES 3 man., 6 jx SMB 1 et 3 Punch out etc. pr 1 000 F. **Nicolas BOUMIER, [illegible] Dandevitiers, 61120 Crouttes. Tél. : (16-1) 33.39.57.69**

Vds NES + 15 jx px : 1 500 F SMB, 1, 2, 3 Zelda 1 & 2. **Pierre-François WETS, 32, av. Georges Clemenceau, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.60.78.31**

Vds NES + Zapper + 6 jx + AD Ja. contra II px : 900 F. **Yves AROCA, 26, rue Paul Verlaine, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.53.32**

Vds NES + 2 man + jx be. **Cédric JOLY, 42, av. du Midi, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.89.38.04**

Vds sur S. Nintendo SF II px : 300 F [illegible] sur NES SMB 3 + [illegible] Proam px : 150 F. **Guillaume JOLY, 19, rue Hector Berlioz, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.75.18**

Vds Popeye et Donkey Kong 50 F, Tic et Tac, Goonies II [illegible] : 150 F. **Benjamin LE BRUN. Tél. : 99.09.19.62**

Vds NES 5 jx tbe + 2 man. + pist. Quickgoy (Radracter...) px : 1 500 F. **Raymond LEROY, 29, rue F. Buisson, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.74.79.06 ap. 17 h.**

Vds NES + man. + joy + pist. + 2 jx px : 500 F 12 jx px : 80 F pce. **Elisabeth DOUARD, 50, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.06.18**

Vds NES + Mario + D. Hunt + pist. + 2 man. px : 390 F. **Nicolas DUSSART, 9, rue du Buisson Rond, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.01.62**

Vds NES + 2 man. + 10 jx + 1 cartouche 190 jx (SMB 1, 2, 3 ; Méga Man 2 ; Tetris...) px : 2 500 F. **Clément HAVRARD. Tél. : (16-1) 47.45.57.89**

Vds NES + bte rangt. + 9 jx (SMB 3, Zelda II...) etc. tbe ; px : 2 000 F à déb. **François PEIGANU, 22, rue Henri Dunant, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.13.28**

Vds NES + 2 man. + pist. (zapper) + 3 jx. **Samuel COUDERT, 22, av. Paul Pelisse, 34230 Paulhan Herault. Tél. : 67.25.10.88**

Vds Nes + pist. + 15 jx px : 1 500 F à déb. **Donatien SOURIAU, 1 ter, villa de la Réunion, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.86.64**

Vds NES + jx + 2 man. px : 500 F. **Antoine LONCHAMP, 23 bis, rue des Écoles, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.30.52**

Vds NES + Mario 1 + black manta + 2 man. + adapt. sect px : 300 F. **Morgan ZIRN, Péniche Hai, Chemin de Halage, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.88.86**

Vds NES + 2 man. + pist. + 5 jx : 1 250 F. **Eddy GRITTE, 04, place Gaston Couta, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.71.80**

Vds NES + man. 150 F vds GB + 5 jx : T2 etc 500 F. **Charles AMORY, 11, bld Charabot, 06130 Grasse.**

Vds NES + 5 jx + pist. px : 600 F. **Nicolas LEFEVRE. Tél. : (16-1) 37.21.10.40**

Vds Nes + 8 jx + 2 man. + pist. px : 900 F. **Guillaume CHAMBON, 193, rue du Murger Papillon, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.39.56.84**

Vds Nes + jx (Mario Duk Hunt + pist.) px : 900 F. **Maxime JEANSON, 60, rue le Vallot, 55800 Contrisson. Tél. : 29.70.53.78**

Vds Nintendo Scope + cassette ss gar. 300 F. **Rudolph FEDERICO, chemin de St-Maximin, 83170 Tourves. Tél. : 94.78.71.98**

Vds NES + 1 cartouche + pist. 500 F vds 8 jx NES 250 F pce. **Jérémy DEVALET, La Roiserie, 44850 Ligne. Tél. : 40.77.03.25**

Vds NES + 6 jx. **Aurélien MAROTO, 165, rue Jean Baptiste Mathias, 73200 Albertville. Tél. : 79.31.27.92 ou 79.37.09.95**

Vds NES + 5 jx (2 avec plans complets) px : 1 300 F. **Christian TEIL, rue des Écoles, 15290 Le Rouget.**

Vds Dragon Ball Z 2 (Fra) px : 350 F ou éch. contre SF2 Turbo. **Lionel TRUC, 90, av. de la Pépinière, Les Oliviers, B5, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.29.22**

Vds NES + 5 jx (5 MB 3, Zelda 1, Mman 3, Batman 2), px : 1 600 F à déb. **Mikaël PELET-ROUERIE, Le Boileau, 8, rue Blaise Pascal, 30000 Nîmes. Tél. : 66.38.39.74**

Vds jx NES 100 à 200 F Mégaman II, TMHT 1 et 2, Mario Bros et Bart Simson. **Guillaume TIRMARCHE, 54, av. Auguste Boulanger, 62340 Guines. Tél. : 21.36.75.36**

Vds nbx jx SNES 200 F (F. R-Type...). **Paul ARMAND-DELILLE, 33, rue de la République, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.31.38**

Vds jx NES Gradius Zelda 2 Robocop Kid Icarus 150 F pce. **Pierre-Yves PARISELLE, Catalania, 31450 Baziège. Tél. : 61.81.28.54**

Vds Addam's Family' px : 250 F et Rival Turf (US) 225 F tbe. **Julien LAFFITTE, 82340 Saint-Loup. Tél. : 63.39.64.04**

Vds jx NES Flintshtones 200 F Solar Jetman 50 F. **Olivier HOMO, 3, rue Victor Hugo, 78380 Canteleu. Tél. : 35.36.62.06**

Vds jx NES Flihtstones px : 200 F Solar Jetman px : 50 F. **Olivier HOMO, 3, rue Victor Hugo, 78380 Canteleu. Tél. : 35.36.62.06**

Vds jx NES 100 à 150 F : Duck-Takes Tmht II black-Manta etc. **Yannich BOUVARD, 1, rue des Olivettes, 34830 Clapiers. Tél. : 67.59.29.80**

Vds NES + 2 man. + 11 jx + pist. + moni. coul. **Julien BERTHOLINO, 26, les Hauts de Malataverne, 26780 Malataverne. Tél. : 75.90.77.94**

Vds Snin + 2 man. px : 490 F vds nbx jx Américains. **Stéphane GHOZZI, 8, rue de l'Etang, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.42.34**

Vds jx NES px : 100 F (D-Dragon 2, Double Dribble, Zelda 2, etc.). **Antoine RABAIN, 5, av. Franco-Russe, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.11.21**

Vds NES + 9 jx + 2 man. + pist. px : 800 F. **Steven SCHMIDT, 4, rue Moque Bouteille, 91530, St-Maurice. Tél. : (16-1) 64.58.98.80**

Vds jx NES (Flinstones, Maniac Mansion...). **Nicolas LE GRAND, 29, place St-Mathieu, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.41.79**

Vds NES + 10 jx + boîte, not. px : 2 500 F. **Didier DALOUBEIX, 68, av. Stalingrad, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.33**

Vds NES + 1 man. + NES Advt 10 jx + pist. val. : 3 800 F px : 2 500 F. **David MAUFRAIS, Le Prat, n° 4, Virsac, 33240 Virsac. Tél. : 57.43.60.70**

Vds Galaga + NES max. : 200 F RC Proam px : 125 F, D. Dragon px : 150 F. **Frédéric CLEMENT, 14, allée du Gartaban, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.85.79**

Vds NES 200 F + Quikjoy + Shadow Warrior + Tortues. **Pierre DENEUVILLE, 242, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.11.24**

Vds NES + 2 man. + 2 jx (Goonies 2, Megaman) px : 600 F. **Julien ARNOULT, 26, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.37.17**

Vds NES + man. + 2 jx (Turtles et Gauntlet II). **Maxime KIENY, 53, rue Jules Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.68.57**

SEGA

Vds SMS 2 + 10 jx + Tips 1 000 F (Ph. Star K-Off YS Wimbl...). **Eric GRANGER, 23, ch. de Montgay, 69270 Fontaines-sur-Saone. Tél. : 78.23.54.91**

Vds ou éch. MS2. Vds jx (Moonwaker, Wonderboy 3). **Jean-Tristan CHANEGUE, 3, place Georges-Clémenceau, 07350 Cruas. Tél. : 75.51.43.82**

Vds GG + 10 jx px : 1 500 F. **Gustan MICHAUX-VIGNES, 7, rue Benjamin-Raspail, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.92.18.08**

Vds SMS + 12 jx px : 1 500 F. **Sylvain AUGER-LEGER, 20, allée Christine de Pisan, 45100 Orléans-La-Source. Tél. : 38.63.32.07**

Vds SMS + 2 man. + 4 jx (600 F). **Pascal AMEL, 72, rue de Picardie, 60126 Longueil-Sainte-Marie. Tél. : 44.41.15.88 ap. 18 h.**

Vds 2 jx (Power Strike et P of Persia) 150 F pce. **Emmanuel MERCIER, 21, rue de [illegible] Couture, 86320 Lussac-les-Chateaux. Tél. : 49.48.38.05**

Vds MS II + man. + Alex Kidd + Sonic + R-Type px : 500 F. **Yann LUSTEAU, 31, av. des Pyrénées, 44400 Reze. Tél. : 40.75.08.78**

Vds jx Fantasy Star 150 F etc. **Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Maris. Tél. : (16-1) 48.42.37.47**

Vds SMS 2 + 2 man. + rapid Fire + 8 jx px : 1 100 F tbe. **Nicolas DESCROUET, 16, rue Terrasson, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.01.97.55**

Vds MS + man. + 5 jx (Bomber Raid, Shinobi, Alex...) px : 550 F. **Olivier DELETRE, 1, rue Aristide Maillol, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.88.87**

Vds SMS + 9 jx : Sonic II, Italia 90, Y'S... px : 700 F à déb. **Johann GUYOT, 9, square Alain, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.40.33 ap. 17 h**

Vds Séga + 6 jx (Sonic...) px : 1 000 F à déb. ou vts sép. **Benoît PICENNE. Tél. : 81.82.88.68**

Vds 7 jx sur MS E-West : Ghosboster : 100 à 200 F pce. **Teddy STEINER, 1, rés. les Fuchias, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.98.85.24**

Vds SMS + 5 jx + 2 man. px : 1 500 F. **Cyril PERRAULT, le Petit Cavoz, 73520 St-Beron. Tél. : 76.31.11.78**

Vds jx MS : Astérix ; Tom et Jerry ; Senna GP 200 F pce. **Sébastien SAUBIN, 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.23.35**

Vds HS TI + sonic 2, Donald, Tom et Jerry, Alex Kid, Astérix Px : 800 F. **Nicolas ROPARS, 3, rue des A.F.N., 41120 Chailles. Tél. : 54.79.43.18**

Vds SMS + 11 jx px : 600 F + A500 (1 mo) px : 1 000 F **Benjamin PHILIPPE, 63, rue du 19 Janvier Montsoreau, Domain de [illegible] Verboise, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.01.27.00**

Vds SMS + 3 jx + piste + 2 man. px : 550 F ou 9 jx 100 à 200 F. **Yann ESCALON, 3, rue Jules Ferry, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.51.50**

Vds SMS + 2 man. + 5 jx (Sonic, Tazmania, O. Gold...) 800 F ou éch. ctre jx SNES. **Ozzie LOZDAN, Quartier, Costemale, 40140 SOustons-les-Landes. Tél. : 58.41.28.03**

Vds MS + Phaser + jeu. **Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél. : 53.95.13.21**

Vds SMS + [illegible] jx + 3 joys + pist. be px : 1 000 F. **Anthony CHALLET, « Les Marios n° 13 », bd Pierre Viard, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.20.01**

Vds SMS + 7 jx + 2 man. + joys + pist. px : 1 000 F. **Mathieu MENDEL, 17, rue de la République, 06600 Antibes. Tél. : 93.34.07.60**

Vds SMS + Pad + 7 jx + Rapid-Fire. **Frédéric UGUET, Le Prato bat : E, av. Le Baron Marriani, 20250 Corte. Tél. : 95.46.06.46**

Vds jx SMS px de 75 à 200 F. **Loïc GUILLAUME, 424, rue du Bas Moulin, 77190 Dammarie-lès-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.57.51**

Vds the Ninja Global, Defense Hang On, Aztec Advature, Enduro Racer px : 50 F pce vds 2 jx S. Nintendo. **José KUBIAK, 27, le Clos du Château, 62410 Hulluch. Tél. : 21.40.34.89**

Vds SMS + 8 jx + pist. + 2 joys px : 1 500 F à déb. **Monique PERARD, 3, rue Albert Calmette, appt. : 30, rés. du Coudray, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.13.55**

Vds 3 jx Wimbledon, S. Monaco GP, P of Persia, px : 150 F pce. **Jean-Baptiste COUDERC, 8, rue du Charrier, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.21.71**

Vds MS + 16 jx px : 1 800 F tbe ou 80 à 100 F le jeu **Frédéric AFONSOREI, 3, allée des Narcisses, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.69.92.13**

Vds MS2 + II man. + 11 jx (Sonic, Golden Axe, Olympique Gold, etc... **Thomas DUPAS, 255, grand Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.74.10**

Vds jx MS tbe : Shinobi, Tennis AC et M 150 F. **Emmanuel REBEYROL, Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53.27.31.51**

Vds GG + 5 jx (Mickey, Sonic...) 950 F vds jx SMS. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46**

Vds 10 jx SMS 75 F à 100 F (D Dragon, S. Monaco GR). **Jérôme LAMBERT, La Gree Ferel, 56130 La Roche-Bernard. Tél. : 99.90.66.11**

Vds SMS + 3 jx px : 400 F Rastan, Quartet 150 F pce. **Tony SUEL, La Close Neuve, 44160 Sainte-Anne-sur-Brivet. Tél. : 40.66.92.87**

Vds 9 jx MS 100 F NES px : 100 F jx SNIN : 300 F. **Georges MAISONNIAUX, 3, [illegible] de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.58.94**

Vds jx SMS 160 à 200 F **Stéphane BUHLER, 26, rue du 1er mai, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.74.87**

PC ENGINE

Vds PC Engine + Shinobi + Dragon Spirit + man., px : 700 F. **Djamel BELARBI, 88, quai de Jemmapes, 75010 Paris.**

Vds Coregrafx + 4 jx (paranoia etc...), px : 800 F à déb. **Jean-François LE MOIGNE, 75, rue des Héros Nogentais, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.60.71.**

Vds Supergrafx, px : 1 500 F + jx ou éch. ctre PC Engine etc. **Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.30.23.**

Vds Supergrafx + 2 man. + 3 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre jx NG. **Alexandre FERNANDES, Manou la Garenne, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.84.80.**

Vds Supergrafx + 2 pads + 6 jx, vds, ach., éch, jx S. Nes. **François ISNARD, 5, rue du Lavoir Villeneuve, 86300 Chanvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Vds Coregrafx neuve + 4 jx (Xevious, Paranoia), px : 800 F. **Jean-François LE MOIGNE, 75, ruer des Héros Nogentais, 94130 Ngent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.60.71.**

Vds NEC GT coul. + 8 jx, px : 1 500 F. Jx : 125 F pce. **Rüdi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds jx NEC : Rock-on et MD Gay Ares, px : 400 F ou 200 F pce. **Jimmy MASSON, 528, rue Marcel-Sembat, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.40.44.25.**

Vds PC Engine + 3 jx + adapt. sect. ss gar., px : 1 500 F, éch. Amiga. **John MENETTE, 26, rue François Villon, 54630 Richardmenil. Tél. : 83.25.68.90.**

Vds SGX + 10 jx (6 jx SGX), px : 1 200 F. **Christophe PHAM DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.**

Vds ou éch. nbx jx CD, Super CD et cartes sur NEC. **AZOUZ, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds Coregrafx + Veigues, Drop Rock et Heavy Unit, bon état, px : 500 F. **Patrice BLONDEL, 379, rue [illegible] Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57 (ap. 16 h).**

Vds Coregrafx + jx (SCI ; Super Water Bomb...). **Alban GREGOIRE, 4, place St-Léonard, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.30.22.**

Vds Coregrafx + 5 jx, px : 1 000 F ; PC Kid 2, Ninja Spirit, Rastan Saga 2, Mr Hell. **Paul PAUGAND, 18 bis, Pierre Brossellette, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 49.15.03.89.**

Vds jx NEC, CGX, CD et Super CD [illegible] jx SFC et neo. **Denis LAI, 6, av. M. Doret, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.**

Vds Nec Core + 17 jx + 3 pads px à déb. Ach. SNES. **Xavier DUBURCQ, 44, av. Jean Jaurès, 63400 Chamalières. Tél. : 73.34.82.61.**

Vds NEC + SF2 + 2 [illegible] + 3 man. + quintu., px : 1 200 F. **David DERENTY, 1[illegible], boulevard de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.71.20.**

Vds NEC CGX + CDROM tbe + Man. + 4 jx (Dont CD), px : 1 500 F. **Romain DURIS, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-Lès-Tours. Tél. : 47.53.72.52.**

Vds jx NEC [illegible]. Crest WOlf, Mystic, Form Loom, Exile. **Dominique MONTE, 64, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.86.88.**

Vds Supergrafx tbe + 7 jx, px : 1 400 F. **Jacques BONNIS, 80, rue Paul Mazy, 24000 Périgueux. Tél. : 53.53.05.23 ap. 19 h 30.**

Vds SGX + 2 man. + 1 jx, px : 2 200 F, tbe. **Alexandre JACQUES, 8, rue José Maria De Hérédia, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.06.89.**

Vds NEC + 7 jx + doubleur, tbe, px : 1 000 F. **Nicolas MASSON, 15, rue Rosa Bonheur, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.33.06.**

Vds PC Engine GT + 5 jx, tbe ou sép. **Régis MECHINEAU, 42, rue Mozart, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.**

Vds PC Engine + 3 jx (Doremon, etc) px : 800 F. **Florent PIFFAULT, 6, place des Aubépines, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.76.24.**

Vds PC Engine GT (Jap) + 7 jx (Shinobi, Jackie Chang...), px : 1 800 F. **Fawzi SENDJAKEDINE, 18, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 60.88.14.09.**

Vds R-Type et Zipang, px : 100 F pce ou 170 F les 2 + port. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80.**

Vds éch. SCD et Carte NEC, vds PC Kid 1, Neutopia 2 — Gate Thunder. **Pascal VENTAX, 96, boulevard de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.**

Vds PC Engine + Quint + 3 pads + final Match Tennis, px : 890 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds NEC + 4 man. + SF2, px : 2 000 F + 40 jx (Formation Soccer, Splatter House). **Xavier CAQUIREN, 37, av. de Rambouillet, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.06.84.**

Vds GT Turbo + trans + 7 [illegible] : Populous, Devill Crash..., px : 1 700 F. **David BERRE, 173 av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.23.19.**

EDEN... Le seul Fanzine NEC valant le coup ! 2 tbres 2,80 Frs. **Patrice MACHIN, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.**

SUB-ESPACE

JEUX ET CONSOLES

D'OCCASION + IMPORT

USA / JAPON

13 rue Béranger

76000 LE HAVRE

35 42 23 14

CONTACTEZ-NOUS

LYNX

Vds 6 jx Lynx (Apb, Ninja Gaiden, Zarlor, Califfornia, ...) px : 150 F pce. **Renaud NOLLEZ, 54, rue Cunion, 45500 Gien. Tél. : 38.67.71.80**

Vds Lynx 2 + Rygard et Blue Lightning tbe px : 600 F. **Sylvère JOUIN, La route, 61220 St-Hilaire-de-Briouze. Tél. : 33.66.38.17**

Vds Lynx + 2 neuve + 5 jx (Batman...) + sacoche px : 800 F. **Romain SIMIONI, rue Bouté groupe scolaire, Aimé Merchez, 80470 Ailly-sur-Somme. Tél. : 22.51.88.58**

Vds Lynx + 4 jx px : 800 F. **Jérôme AMON, 10, rue André Guerin, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.23.28**

Vds Lynx III + 2 jx (Electrocop, Zendocon) + rechargeur + 4 piles + sacohe px : 1 018 F. **Nicolas RIVIERE, 36 bis, rue des Sports, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.23.56**

Vds ■ éch. nbx jx Lynx. **Bastien BONALUMI, 10, rue du Vivelay, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18**

Vds ou éch. Lynx 2 + 2 jx contre SNES px : 500 F. **Thierry GONZALEZ, 09310 Les Cabannes. Tél. : 61.64.75.51**

Vds Lynx + AD sect. + 6 jx 1 000 ■ ou vte sép. **Sylvain SUREST, rés. Hermes, appt. 94, 10, bd de Strasbourg, 31000 Toulouse. Tél. : 61.99.68.54**

Vds ou éch. jx Lynx : Batman, Xybots, Zarlor, Ninja G : px 150 F. **Marc PINEL, 4, place des Chartreux, 76100 Rouen. Tél. : 35.03.21.61**

Vds Lynx 2 + 2 jx (Blue Lightning California px : 890 F. **Alexandre HOEHN, 9, allée de la Noue Brossard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.46.28**

Vds Lynx 2 tbe + 10 jx + valise + pare soleil px : 1 600 F. **Matthieu FRANOUX, 210, Impasse Georges Chepfer, 54710 Ludres. Tél. : 83.25.64.48**

Vds Lynx + ■ jx (Toky, Xybots, Dracula) alim. + paresoleil, sacoche tbe px : 1 400 F. **Johann BOES, 62, rue Léon-Chantier, 91180 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 64.48.59.64**

Vds 5 jx Lynx tbe (Hockey, Gauntlet...) px : 500 F 150 ■ pce. **Matthieu OMARINI, La Haie du Boss Marolles, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.38.46**

Vds Lynx II Delux 400 F à déb. (Val. : 790 F). **Rodolphe COULUN, 97, rue Georges Le Dt, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.12.26**

Vds Lynx 2 tbe + 8 jx + sacoche + transfo + Comlynx ■ : 790 F. **Martin GOUJON-DURAND, 146, rue Raymond Losserand, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.15.56**

Vds jx Lynx Xenophobe et Roadblaster 120 F pce. **Erwan MEVEL, rue de la Roche les Dix Arpents, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.58.17.84**

Vds Lynx + 6 jx (Batman) Comlynx + valise + para soleil px : 1 400 F. **Nicolas EVRARD, 60, rue Etienne Marcel, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.46.70**

Vds Lynx tbe + sect. + sacoche + ■ jx px : 1 500 F. **Hervé MARGIOCCHI, 115, rue Jean Jaurès, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.14.90**

GAME BOY

Vds 15 jx ■ Mario, Tetris, etc. px : 600 F à déb. **Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Piece, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.38.19**

Vds GB be + 52 jx (DD2, Gremlins 2...) + loupe + transfo px : 1 950 F. **Daniel RUIZ, 12, hameau des Champs, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.72.24.33**

Vds GB + 3 jx + bte px : 750 F ou éch. ctre Lynx ou GG. **Fabrice BOURGEOIS, 135, chemin du Clos Roger, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.86.02**

Vds GB + 4 jx + mallette (16 jx) ■ : 650 F. **Jérémie MANO, 15, impasse Verlaine, 33127 St-Jean d'Illac. Tél. : 56.68.93.90**

Vds 11 jx GB (TMHT 2, Loonney Toons...) px de 110 à 135 F. **Oliver CANON, Le Moulin Neuf, 02260 St-Algis. Tél. : 23.97.44.60**

Vds GB + 8 jx (Robocop, Métroïd 2 World Cup, etc...) px : 1 000 F. **Emmanuel JAEGER, 34, rue Ampère, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.44.74.01**

Vds jx GB Batman Kirby's Drean Land px : 120 F pce. **Nicolas RENOUX, Fontête la Goutelle, 63230 Pontgibaud. Tél. : 73.87.71.49**

Vds jx sur GB : Tennis : 100 F DD2 120 F SML 1 et 2 100 à 120 F etc... **Arnaud JEAN, 25, rue des Grillons, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.60.33**

Vds GB + jx px : 1 300 F. **Mathieu VASSAN, 11, rue du Conservatoire, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.38.36 ap. 19 h**

Vds GB + CL + 2 jx : Tetris et World Cup px : 300 F. **Adrien DELGADO, 6, rue de la Fontaine, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.04.96**

Vds jx GB (Ninja Gaiden) px : 150 F tbe avec bte et not. **Christophe LABRUERE, Lot « Les Mières », Loyes, 01800 Meximieux. Tél. : 74.61.35.44**

Vds GB + Tetris + câble Link + écout. + piles. **Jean GOUDOUNECHE, lycée Eiffel, BP S-143, crs de la Marne, 33031 Bordeaux. Tél. : 56.92.81.55**

Vds jx GB Px : 150 F super Mario 1, Robocop, Tetris, Fortres of fire. **Brigitte BOYER, rés. le Canal, bat. : SD 9, 13500 Martigues. Tél. : 42.49.22.25**

Vds GB + 6 jx + loupe px : 700 F à déb. **Philippe GUERREIRO, 8 bis, rue de Malakoff, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 47.35.00.42**

Vds GB + 1 jeu + Batterie + adapt. px : 400 F à déb. **Christophe LADIRE, 4, allée des Lilas, 78130 les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.43.32**

Vds GB + 10 jx (Starwars...) avec accus. + câble + 4 jx px : 1 200 F. **Jean CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78630 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.96.92**

Vds 2 GB one jamais serv. + 5 jx px : 600 F. **Damien BERTHIER, Le Bessey, 38590 Brezins. Tél. : 76.65.56.54**

Vds GB + écout. + link + 5 jx px : 600 F. **Vincent LAVERGNE, Cité Valentré, bât. : A, appt. : 114, 46000 Cahors. Tél. : 65.22.62.26**

Vds nbx jx GB de 70 F à 150 F (Tyni Toons, TMHT 2 etc...). **Grégory MORIN, 2, rue de l'Est, 69003 Lyon. Tél. : 72.12.08.19**

Vds GB + 3 jx px : 400 F Tetris + Dragon + Mario 2. **Rodolphe TOURNE, 800, chemin de l'Angle, 82800 Montauban. Tél. : 63.03.27.97**

Vds GB + piles neuves + 8 jx cools + cordon 2 joueurs + light boy + boîte rangt px : 1 050 F. **Florent ZUFFREY, Ch. de Bourgogne 7, 1260 Nyon (Suisse). Tél. : 361.08.32**

Vds GB + 3 jx (Revenge of the Gators, Chop lifter II, Tetris) px : 600 F. **Christophe FLACHARD, La Parouse, 69440 St-Laurent d'Agny. Tél. : 78.48.70.01**

Vds jx ■ DE 100 à 150 F vds Game Genie. **Maxime JULIENNE, Le Biciehou Saint-Aubin, 91190 Saint-Aubin.**

Vds jx GB 100 à 150 F pce (Ducktales + Spiderman etc...) **Nicolas HALLARD, 11, av. Mirabeau, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.16.10**

Vds 10 jx GB px : 1 000 F. **Antoine LE BRETON, ZAC, 22500 Paimpol. Tél. : 96.22.09.98**

Vds GB + 4 jx tbe val : 1 500 F px : 750 F. **Stéphane PROVOST, 19, rue de Savoie, 28110 Lucé. Tél. : 37.35.69.22 ap. 16 h 30**

Vds GB tbe + 9 ■ val. : 2 000 F px : 700 F. **Dominique JAILLET, 15, ■ Grande Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Tél. : 54.47.69.21**

Vds Garboyles Quest (GB) ou éch. contre P. of Persia. **Cyril GABARD, 54, bd Aristide Briand, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.14.97**

Vds jx GB Speedball 2 + Starwars 350 F les 2 ou 200 F pce. **Frédéric DELAGE, 175, bd Maréchal Leclerc, 85000 ■ Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.22.58**

Vds GB + 14 jx 850 F ou éch. ctre SFC sans jx. **Olivier DUELZ, 13 A, chaussée Brunehaut, 59278 Escautpont.**

Vds SML 2 px : 190 F. **Sébastien PEGON, 15, rue Alexandre Raffin, rés. Imlonor, 42300 Roanne. Tél. : 77.67.31.26**

Vds GB tbe + sacohe banane (E.U) + ■ jx (Duck Tales, Tennis) à déb. **Grégory ZERBIB, 7, chemin des Suisses, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.14.90.50**

Vds Dragons Lair sur GB bte et n° 1 px : 170 F. **Alan LE CORDLLER, Kerjean, 56680 Plouhinec. Tél. : 97.36.64.55**

Vds GB + Mario 2, Batman 2, Battle Toads, Tetris px : 550 F. **Julien RENAUD, Hameau du Sorbier, La Croix des Ayes, 38920 Crolles. Tél. : 76.08.95.14**

Vds sur GB un amplificateur de son prix à déb. **Cédric FROMENT, 12, rue du Général Leclerc, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.01.11**

Vds jx GB 100 F à 130 F 6 jx F1 Race T2 R-Type etc.. **Aurélien LACROIX, 2, impasse Gwened, 56370 Sarzeau. Tél. : 97.41.86.04**

Vds GB tbe + 2 jx (Tetris, Robocop 2) px : 450 F. **Voresith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.96.08.69**

Vds GB et 60 jx px : 1 600 F ou sép. **Laurent VALLERY-MASSON, 11, rue des Tilleuls, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.10.34 ap. 20 h.**

Vds GB + 7 jx px : 700 F. **Philippe NAOVARATH, 28, rue du Béarn, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.05.64 ap. 18 h**

Vds GB + ■ jx (Mario, Batman...) px : 1 100 F. **Olivier LEDOUX, 121, rue Martyn, 62100 Calais. Tél. : 21.36.04.32**

Vds GB + 1 jeu px : 400 F. **Cédric XIA, 46, rue Charles Infroit, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.26.95 ap. 18 h**

Vds GB + 8 jx + sacoches + alimentation + loupe bon état px : 690 ■. **Steeve BUTY, 259, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.32.19**

Vds GB + Tetris ■ : 250 F. **Pascal RENARD, rés. les Bruyères, appt. : 222 B1, 33520 Bruges. Tél. : 56.57.67.39**

Vds Hook Megaman FootBallinternational Pap. Erboy World Cup px : 150 F **Julien DELCROIX, place de la Gare, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.65.38**

Vds GB (adapt + sect. + bat.) + écouteurs (Tétris, Kirby, Tortues) px : 1 000 F. **Olivier SCANGA, 19, les Accoules, bd, rés. Capucins, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.33.11 ap. 18 h.**

Vds GB + 4 jx Tetris Megaman R-Type Robocop px : 800 F. **Benjamin POTIRON, rue des Bouleaux, 44119 Grandchamp-des-Fontaines. Tél. : 40.77.13.72**

Vds jx MD : Flashback et Mickey (USA) vds jx G-B : Batman 2, Parodius, etc.. **Laurent LE BRUN, 36, rue des Blés, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.26.14.32**

Vds jx GB Castlevania 90 F et Mario 90 F. **Jean-Baptiste BRUN, 4353, Corniche Marius, Escartefigue, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.26.46**

Vds GB + loupe + 4 jx (Kung-Fu, Mario Bros, Spiderman, Tetris) tbe px : 600 F. **Jérôme BEDOUCHA, 10, rue Victor Hugo, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.52.79**

Vds GB + 5 Jx + 5 jx MS + 1 joy px : 900 F à déb. **Sébastien JEANGEORGES, 75, av. du 11 Novembre, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 43.24.56.04**

Vds GB + AD secteur ss gar. + 3 jx : F1, Race etc. **Olivier DELISSUYDER, 13, av. Léon Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.43.55**

Vds GB + 8 jx : Mario 1 et 2, Spiderman 2, Castlevania... px : 900 F. **Lucas MERCIER, 8, rue Edmond de Goncourt, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.26.16**

Vds jx GB 90 ou 100 F vds NES + man. pist. et Séga. **Nicolas DAMS, 24, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.23.71**

Vds GB + 2 boîtes rangt + 13 JX px : 1 200 F. **Sébastien FILIPPINI, 4, rue Liédot, 57070 Metz. Tél. : 87.63.11.03**

Vds : Dragon's Lair et Hyper Loderunner px 270 F ou 150 F pce. **Matthias GOYER, 92, quai August Prévost, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.79.14**

Vds GB + Tétris 250 jx S. Mario 1.2 Batman 380 F Master Pak 150 F. **Michel GHIRINGHELLI, 2, rue Docteur Rollande, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.44.34**

Vds GBB + 9 jx + handy boy px : 1 700 F val. : 3 800 F. **John ETTEDGUI, 53, rue Scheffer, 75115 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.36.27**

Vds GB + 9 jx + light boy + mallette + accessoire + adapt. + sect. px : 1 300 F ou éch. ctre SNES + 1 jeu. **Vincent RINCE, 20, Appée Corot, 89200 Avallon. Tél. : 86.31.62.03**

Vds 5 jx GB : Chase H.Q. Ducktales Buraifighter Simpson, F1 Race 100 F pce valise GB px : 150 F. **Yann BUANEC, 50, av. Foch, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.05.88.74**

DIVERS

Vds SFC + 5 jx + adpat. + 3 man. Px : 2 900 F. **Vincent PARK, 16, rue de la Procession, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.61.59.**

Vds jx S.Fam et SNes : Contra, St. Fighter II, etc. : 300 F. **Xavier PUYRAIMOND, 17, rue Louis ARAGON, 95340 Bernes sur Oise. Tél. : (16-1) 30.34.66.68.**

Vds SNes et MD pas cher. **Alexandre DANG, 22, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.49.65.**

Vds jx SFC : Sonic Blast, Base Ball 2020, S.Soccer Champ. : 350 F pce. **Noël LE, 13, rue Eugène-Sue, 95400 Villiers le Bel. Tél. : (16-1) 34.19.70.81.**

Vds jx S.Nintendo : St. Fighter 2, Axelay, Krusty, (8 jx) etc... **Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.**

Vds SNin + 4 jx (Star Fox). Px : 2 000 F. **Julien VICQ, 18, rue du Four, 94600 Choisy ■ Roi. Tél. : (16-1) 48.52.42.64.**

Vds sur S.Nintendo : Zelda 3, franç. 300 F. Vds sur GB : D.Dragon 100 F. **Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.**

Vds jx SNes, SFC, SNintendo. Liste sur demande. **Yannick BERTHON, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.76.97. Ap. 18 h.**

Vds, éch. SNin + 5 jx : Mario Kart, + 2 man. + AD 29 : 2 000 F Ech. ctre Drom Nec. **Marc FERRAND, 110, rue du Murgeret, 71000 Macon. Tél. : 85.34.49.44.**

Vds MD + 2 ■ (Flash back...) Vds SNin + SF2. Faire offre. **Nicolas DARMON, 156, bd de Stalingrad, 94200 Ivry sur Seine. Tél. : (16-1) 46.71.11.57.**

Vds sur SNes : Bip Bip : 300 F. Action Replay : 250 F. City Boy : 200 F. Adpat. Fire : 50 F. **David GIRARD, 74, av. Gabriel Péri, 94100 St Maur. Tél. : (16-1) 48.89.56.89.**

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdle Lemoine - Jussieu

VENTES au meilleur prix. Echanges de jeux + partir de 50 F rachat de jeux + Dépot vente

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

SFC / NES US / NES FR — NEUF

Dragon Ball Z II	499 F (SFC)
Ranma 1/2 III	639 F (SFC)
Super Volley II	389 F (SFC)
Batman Returns	190 F (SFC)
Solstice II	589 F (SFC)
Seiken Dentetsu II	Tél. (SFC)
Bomber Man / Pack	539 F (US)
Secret of Mana	529 F (US)
Utopia	489 F (US)
Aladdin	549 F (US)
Run Saber	489 F (US)
Empire Strike Back	Tél. (US)
Act Raiser II	Tél. (SFC)

NEO GEO — NEUF

Samuraï Shadow	1590 F
Fatal Fury 2	1490 F
World Heros	1390 F
Alpha Mission	949 F
Sengoku 2	1490 F

MEGADRIVE — NEUF

Flash Back	389 F
Mortal Combat	529 F
Aladdin	449 F
Cool Spot	399 F
Jungle Strike	389 F

Egalement disponbiles jeux Game Boy et sur Game Gear. Consoles et accessoires disponibles en magasin.
Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE
à renvoyer à STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison 48h chrono

PRIX
TOTAL + frais de port
Jeux et accessoires : ■ F / Consoles : 60 F

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... CP
Ville .... Tél. ....
Règlement : ☐ Chèque Signature :
☐ Mandat-Lettre

C+27

petites annonces

Vds SNin + 4 jx (SFII, Jimmy Connors, Tricklaus, Spindy) : 1 600 F. **Bruno NGUYEN, 3, rte de Belleville, 91190 Gif sur Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.18.85.**

Vds nbx jx sur SNintendo de 300 F à 500 F. (Mickey, Bip Bip, Castel, Mario Mystical). **Sébastien GAUVRIT, 9, rue de la Marche St Hilaire de Loulay, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.23.27.**

Vds S.Nin + man. + man. turbo + 5 jx : 2 490 F. **Thibault FRAYSSINET, 34, rue de Zurich, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.35.56.**

Vds sur Snin, Snes, Scom, nbx jx à 350 F maxi. **Aurélien BUCHER, 9, square de Rome, 78180 Montigny le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.44.39.20.**

Vds Magical Quest US pour SNes avec adapt. Px : 645 F. **Dorian PIN, Les Côteaux, 26120 Montmeyran. Tél. : 75.59.39.60.**

Vds jx SNin : Turtles 4, Star Wars 400 F à 450 F. STF 2 500 F. **Frédéric LEBON, 34, rue Camille Desmoulins, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.02.68. Ap. 19 h.**

Vds sur SNin : Exhaust Neat, Castelv. IV 290 F pce. **François GUEGAN, Le Meanil, 35520 Melesse. Tél. : 99.66.17.76.**

Vds 24 jx SNes (US, Jap., Franç.) Px Sympa. **Salim BENOTAME, 24, rue des Champs de l'Essart, 25400 Audincourt. Tél. : 81.37.32.30.**

Vds jx S.Nes : Dragon Ball 450 F. **Hervé DIRAISON, 85 bis, av. Gabriel Jaillard, 91170 Viry Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.57.46.**

Vds ou éch. jx S.Nintendo (NBA, Basket, Fatal Fury...). **Jean-Paul PIQUET, Mougnon, 33880 Baurech. Tél. : 56.64.97.56.**

Vds Chuck Rock 200 F. TBE. Sonic Blastman, Tiny Toons 250 F. **Franck MUSCINESI, Ville La Provence, 13480 Cabriès. Tél. : 42.22.19.31.**

Vds jx SNin : Batman 400 F. F-Zero 300 F. Final Fight 300 F. **Thomas AUPY, 50, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.19.96.**

Vds jx S.Nes : S.R-Type 200 F. Tortues 4 250 F. S.Blastman : 350 F. **Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville St Rémy. Tél. : 27.61.68.71.**

Vds jx MD TBE, World of Illusion : 270 F à déb. **Jean-Etienne ALAIN, rue Bellevue, 88110 Chantonnay. Tél. : 51.46.98.47.**

Vds ou éch. jx MD ou S.Nintendo (Zelda III, SRII). **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds XMen Superman et Parodius Franç. 250 F pce. **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63.**

Vds pour SNin jx dès 300 F. (Super NBA Basket). **Laurent LAVY, Le Chapon 2, 73310 Viens. Tél. : 79.54.56.75.**

Vds Star Wars (Jap.), Zelda 3 (franç.) P.O.P. (jap.) ou ctre DBZ 2. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint Pierre d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds S.Nes + 2 man. + 7 jx (St. 2, Batman). ■ : 2 790 F à déb. **Jacob HADDAD, 16-18, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.70.94.**

Vds 9 jx, SFC, SNin, Snes tbe + Nes (cadeau) : 2 500 F. **Gilles PECQUEUX, 29, rue du Marboré, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.06.54.84.**

Vds S.Nin + SF II Mario Kart, Mario 4 ss gar. : 2 200 F. **Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.94.34.**

Vds jx S.Nintendo, Mario 1 et 3, S.Spike, V. Ball, etc... **Gaëtan SOUTY, 18, av. Ernest Renan, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.33.18.**

Vds S.Nintendo ss gar. + AD 29 + 7 jx ou sép. **Alexandre VATALARO, 43, allée Montmartre, 93320 Pavillons sous Bois. Tél. : (16-1) 48.48.03.05.**

Vds jx SNes Magical Q. 399 F. Mario 150 F. R-Type 200 F. S. Wars 400 F. **Charles TANIGUCHI DEMARNE, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.13.33.**

Vds jx MS Golden Axe, Warrior 150 F. MD Greendog 150 F. **Matthieu GOUIN, 3240 route de la Tour Bellevue le Feu, 82000 Montauban. Tél. : 63.67.80.59.**

Vds S.Nin + 11 jx : Star Fox, Star Wars, SF2... + AD29 : 3 750 F. **Matthieu DUFOURNEAU, 16A, rue des 3 Meules, 42100 Saint Etienne. Tél. : 77.59.11.90.**

Vds S.Nintendo + Mario 4 840 F. Jx (Zelda, Prince). **Wilfried LIBERT, 78, route de Chalon, 71270 Pierre de Bresse. Tél. : 85.76.83.91.**

Vds jx SNes (Mickey, S.Blastman, Ranma 2...) de 200 à 400 F. **Guillaume MARTIN, 93, av. Jean Jaurès, 92290 Chatenay Malabry. Tél. : (16-1) 43.50.28.74.**

St. Combat 300 F. A. Family 250 F. City 200 F. (US). S. Nintendo. **Steven BARBIER, 17, av. de Bourgogne, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.25.20.**

Vds Burning Fight, Trash Rally 550 F pce. 1 000 F les 2. **Samuel MANIER, 8, rue de la Clairière, 94370 Sucy en Brie. Tél. : (16-1) 45.90.55.96.**

Vds SN + Mario IV + Zelda III + Castel. II ss gar. **Jean Yves GILABERT, 4, rue Alphonse Daudet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.15.64.**

Vds CPC 6128 coul. + 60 jx + joys + manuels. Px à déb. **Pierre ESCOFFIER, 61, rue de Caen, 14740 Bretteville l'Orgueilleuse.**

Jx SNes US : S.Star Wars, Actraiser 300 à 350 F. **Samuel TESTUT, 8, imp. des Pins, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.25.40.**

Vds sur S.Nintendo, Zelda 3 : 300 F; S.Soccer 200 F. **Julien LE BRETON, 4, rue Georges Bizet, 36550 St Maurice l'Exil. Tél. : 74.29.42.82.**

Vds jx : Top Gear, Turtles, Gouls', Another World : 250 F pce. **Louis FLAMAND, 18, rue d'Iena, 16000 Angoulême. Tél. : 45.94.90.24.**

Vds jx SNin (SFII, S.Kick Off, S.EOF). Vds GB. **Laurent ULRICH, 45, rue Humberpaire, 54120 Baccarat. Tél. : 83.75.33.87.**

Vds S.Nintendo + 2 man. + Mario + Dragon's Lair : 1 000 F. TBE. **Thierry BUGADA, 50, rue de la Charmette, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.81.58.**

Vds Amstrad 6128 + 2 cartouches + 2 man. + 33 disquettes. Val. : 4 500 F. Px : 2 500 F. TBE. **David GENIER, 9, rue Lamartine, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.80.41.**

Vds Axelay 250 F. S.GNG 200 F. Adapt. SFC 80 F. **Fabrice ANTONMATTEI, 56, bd des Invalides, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.91.70.**

Vds CPC 464 coul. + joys + jx + livres : 2 000 F. GX 400 + 1 man + 2 jx : 500 F. **Sébastien SAURAT, 23, rue de l'Industrie, 62500 Beaumont de Lomagne. Tél. : 63.02.23.33.**

Vds ou éch. SNin + 2 pad + 4 jx + AD 29 (2 000 F.) ctre Neo Geo + 2 man. + 2 jx. **J.-Jacques RIGAUDEAU, 7, chemin de Beaumont, 69230 St Genis Laval. Tél. : 78.56.60.86.**

Jx S.Nintendo (Tiny Toon, Castelv. 4, etc...) 250 à 300 F. **Fabrice BLANCHARD, 9, rue des Hirondelles, 17230 Andilly. Tél. : 46.01.45.44.**

Vds S.Nin + 2 jx + 3 man. : 1 500 F. Vds 8 jx (US, Jap. franç.) 350 à 520 F. **Stéphane JALLET, 3, rue des Pivoines, 08000 Charleville-Mezières. Tél. : 24.58.32.26.**

Vds jx SNin 320 F. Tiny Toon + jx GB (Lemming Track) 150 F. **Guillaume ESCALIER, 5, rue Voltaire, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.38.99.**

Vds jx S.Nintendo VF. Zelda 3 : 300 F. **Christophe BRENEY, 70, av. Aristide Briand, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.76.46.**

Vds. ach., éch. jx SNes. Vds St. Fighter 2 : 250 F. **David BERTAUD, 17, av. Gambacères, 91370 Verrières le Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Vds SNes ss gar. + SM4 + Zelda 3 : 850 F tbe. **Frédéric BERNOT, Le Jules Michelet, av. Pierre Loti, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.68.17.**

Vds sur S.Nintendo, Pro Action Replay. Px : 400 F. **Stéphane GASQUY, 08, La Parade, imp. des Argelas, 13013 Marseille. Tél. : 91.07.19.45.**

Vds jx SNes : S.Mario Kart, Another World, Mickey Simson. **Yves GURNIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.**

Vds jx Neo Geo, Fatal Fury I, II, Art Of Fight, Ninj. Commando. **Nicolas RIOU, 4, rue du Théâtre, 88540 Bussang. Tél. : 29.61.50.34.**

Vds jx sur SFC : Zelda 3 (US), Kick Off, Spiderman and Xmen. **Olivier MANIEUX, 3, rue Jacques Lacaron, 62000 Arras. Tél. : 21.51.25.02.**

Vds jx SFC, SNin, Snes de 200 à 250 F ou éch. **Anne ANDRE, 59, rue de l'Abbé Glatz, 92270 Bois Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.11.61.**

Vds SF II franç. avec not. sans bte : 270 F. **François HOVIS, Les Taillis le Coudray, 44630 Plesse. Tél. : 40.79.64.60.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + 2 man. + 50 jx : 1 300 F. **Christophe FAUCHOIT, 1, rue de Strasbourg, 62410 Wingles. Tél. : 21.69.59.97.**

Vds Neo Geo + King Monstersz + man. : 2 600 F. ss gar. **Pierre CIXOUS, 221, rue St Denis, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 40.13.06.44.**

Vds jx SFC, Snes : Final F.5, Chuck Rock, P. Of Persia, PilotWing, Lemmings, Bubsy, NCA Basket Ball. **Aurélien ROUCHY, 10, rue Tristan Bernard, 78340 Lasclayes sous Bois. Tél. : (16-1) 30.56.00.34.**

Vds sur SFC Dragon Ball, Z2 : 500 F et W.L. Basket 350 F. **Karime BENAISSA, 83, rue Bernardin de Saint Pierre, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.33.34.**

Vds jx Neo Geo : Fatal Fury 600 F. Mutation Nation : 700 F. **Thérèse LEROUX, ■ Jaris, 61410 Coutornic. Tél. : 33.38.04.79.**

Vds GG + Adapt. sect. + jx : Sonic, Mickey : 1 000 F. **Clémence OUALID, 4, imp. du Val de Seine, 78200 Mantes la Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.32.99.**

Vds GG + 2 jx + adapt. Master Gear + sect. : 500 F. **Alexandre DROUIN, 9, rés. de ■ Grande Bryère, 02470 Neuilly St Frontaisne. Tél. : 23.71.01.01.**

Vds GG + 5 jx tbe + adapt. sect. : 1 500 F. **Cyril BYK, 6, rue du Bourdillat, 33170 Bradignan. Tél. : 56.75.18.07. Ap. 18 h.**

Vds GG + 6 jx + adapt. + loupe : 1 300 F. **Jean-Christophe MENZ, 1, rue des Narcisses, 69720 Saint Laurent de Mure. Tél. : 78.40.74.80.**

Vds GG + 6 jx : 1 400 F à déb. **Stéphane ABBAD, 22, av. Modigliani, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.62.45.**

Vds GG + 4 jx, neuve et emb. : 500 F. **Brigitte REINA, 82, rue de Bagneux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.82.41.**

Vds jx GG avec btes ■ not. : 120 F pce. **Grégory VIEUBLE, 4, imp. clos du Roy, 71640 Givry. Tél. : 85.44.39.41.**

Vds GG + 9 jx : 1 000 F ou éch. ctre Art ■ Fighting. **Thierry BESSE, 6, place Brossolette, 94800 Choisy le Roi. Tél. : (16-1) 48.82.38.77.**

Vds GG + 2 jx (Sonic 2, Terminator) + loupe : 990 F. **Olivier DEMATTEO, 132, bd Queirel, 13010 Marseille. Tél. : 91.45.01.01.**

Vds GG + Columns, Mickey, Sacoche : 700 F neuf et manuel. **David VINSSON, 2bis, place de l'Eglise, 77166 Plessis. Tél. : (16-1) 64.36.21.20.**

Vds GG + 3 jx : 700 F. **Ludovic CACERES, 18, rue des Palombes, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.13.43.**

Vds ■ + 2 jx : Olympic Gold, Defenderu of Oasis + adapt. : 700 F. **Sébastien Puy-Montbrun, 107, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.32.84.**

Vds 6 Nes + 12 jx GG : 2 800 F ou ctre Neo Geo + jx. **Steve GOLOSETTI, 100, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.32.55.**

Vds GG + 5 jx + loupe + sac : 900 F. **Mattias FIOCCHI, 471, av. des Aires, 13120 Marseille. Tél. : 42.58.40.70.**

Vds jx GG 150 F pce. **Eric BADAIRE, 10, rue des Ormeaux, 41190 Pray. Tél. : 54.82.66.58.**

Vds GG + Donald + adapt. MS bon état : 700 F. **Ninh PHAM, 40, rue Virgile, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.83.31.**

Vds GG + transfo + saccoche + columns 800 F. Divers jx 100 F. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 27

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

Vds 8 jx ■ 140 F pce (Donald, Mickey) + Rival Turf 210 F. **Olivier DENAMUR, 65400 Archizans Avant. Tél. : 62.90.32.10.**

Vds GG + 6 jx + Adapt. sect. : 1 300 F ou éch. ctre Turbo GT + 3 Jx. **Thomas RUNGEARD, 42, av. Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.07.91.**

Vds GG + 3 jx + adapt. + housse neuf. Px : 1 200 F. **Julien CASTERA, 28, rue François Marceau, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.02.03.51.**

Vds GG + 4 jx : 1 000 F. (Mickey, Sonic, Shinobi, Donald) ou éch. ctre S.Nintendo + ■. Fighter II. **Bertrand GRESSIER, 3, rés. le Chapitre, 02680 Grucies. Tél. : 23.67.48.89.**

Vds GG + transfo + mallette + 6 jx : 1 100 F. **Olivier ZORKANI, 48, rue de Flore, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.51.78.**

Vds SNin + 7 jx : 2 700 F ou ctre MD + 20. **Thibault LEFEBVRE, 4, rue du Colonel Fabien, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.48.43.**

Vds Ranma 2 + Pilotwings tbe à 600 F. **Jérôme ABEL, 11, chemin de la Calèche, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.75.48.**

Vds SNes + 5 jx : 1 200 ■ et Action Replay et AD 29 + adapt. + Zelda, St. Fighter 2, Tortuess. **Paul DEIRDJIAN, ■ bis, rue Pierre Grosselette, 93130 Noisy le Sec. Tél. : (16-1) 49.15.03.89.**

Vds S.Nintendo + 2 jx (Road, Runner, Le Cauchemar de Bart, adapt.) **Anthony DELFORNO, 410, av. Janvier Passero, 06210 Mandelieu ■ Napoule. Tél. : 93.48.24.98.**

Vds sur SFC Ranma, 450 ■. Golden Fighter 250 F. **Franck ROBERT, 70, rue Michel Rondet, 59135 Wallers Aremberg. Tél. : 27.24.05.28.**

Vds S.Nintendo + 6 jx peu servi : 2 000 F. **Julien SIKOUTRIS, chemin des Pasquiers Allauch, 13190 Marseille. Tél. : 91.05.18.31.**

Ech. ou vds SFII sur S.Nintendo ctre Zelda, S.MKart ou vds 300 F. **Stéphane CANTONI, 41, rue Ambroise Croizat, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.39.33.53.**

Vds S.Nintendo + adv. Island ■ PilotWings 1 400 F à déb. **Akram RACHIDI, 9, allée des Sables, 78670 Villennes sur Seine. Tél. : (16-1) 39.75.93.45.**

Vds PC Amstrad 2086. Val. : 16 000 F. ■ : 9 000 F à déb. TBE. **Vincent STEPHO, 4, rue Boyer, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.40.84.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Mem.Card + 2 ■ (Art of Fighter) ss gar. : 3 000 F. **Pros LAY, 23, place Marguerite Yourcenar, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.68.86.**

Vds SF2 (350 F) et Top Gear (300 F) ou éch. ctre Fatal Fury ■ Bulls Blazer. **Ludovic LATASTE, Bourg Antagnac, 47700 Casteljaloux. Tél. : 53.93.98.98.**

Vds SFC + ■ jx + adapt. + Turbo : 3 200 F. Vds Starwing (CEE) 400 F. **Nicolas CHAFFRON, 21, rue du 11 Novembre, 29120 Pont l'Abbé. Tél. : 98.87.28.72.**

Vds sur SFC Axelay et St. Fighter 2 : 350 F pce. **Matthieu BERGUIG, 57 ter, rue du 11 Novembre 1918, 94350 Villiers sur Marne. Tél. : (16-1) 49.30.48.35.**

Vds Neo Geo + 2 jx (F.Fury, Nam 75 + 1 man.) ss gar. : 2 600 F. **Gérald BLOESCH, 153, rue Trousier, 69400 Villefranche sur Seine. Tél. : 74.65.31.35.**

Vds ATARI 2600 + ■ man. + 6 jx tbe : 600 F. **Alexandre BOSC, 82500 Glimet. Tél. : 63.02.22.05.**

Vds Neo Geo + ■ man. + Art of Fighting. Px intér. **Jérémy GOUPILLE, 8, rue des Camargue, 34400 Saint-Just. Tél. : 67.71.94.50.**

Vds jx SFC : Rushing Beat 2; Phalanx, King of the Monsters... **Georges RICHARD, La Forêt, 66360 Marcilly d'Azergues. Tél. : 78.43.14.90.**

Vds SFC + 110 jx : 5 000 F. **Cédric RODRIGUES, 81, bd Barbusse, 13130 Berre l'Etang. Tél. : 42.74.16.30.**

Vds Tuner TV pour monit. Amstrad. Px : 320 F. **Cyrille NICOLAS, 15, rue Erard, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.23.62.**

Vds Atari 520 St, 1 Meg + nbx jx : 2 000 F à déb. + Nes + 19 jx : 800 F. **Fabien DYON, 24, allée Bayard, 93190 Livry Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.20.48.**

Vds CPC 6128 + jx + disquettes vierges. **Franck RICARD, 113 b, rue Louis Baudoin, 91100 Corbeil Essonnes. Tél. : (16-1) 60.89.33.48.**

Vds SF2 tbe et not. : 300 F à déb. **Romain TREMONT, 8, rue de Rushmoor, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 42.26.49.34.**

Vds Adapt. sur Amstrad coul. CTM 644. **Frédéric VROMAN, 36, rue des Sarrons, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.78.93.**

Vds Neo Geo + man. + jeux : 1 700 F. **Thomas LEVASSEUR, Montford par Vitrac, 24200 Sarlat. Tél. : 53.28.25.88.**

Vds GG + 3 jx (Sonic, Donald...) Px : 700 F à déb. **Grégory DONIS, 19, rue Jean Fauconnek, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.31.32.**

Vds 6 jx sur GX 4000 (World of Sports, Pro Tennis Tour, Burning Rudder etc.) 700 F ou 200 F pce. **Nicolas THOUROUDE, 20, av. des Goelands, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.11.60.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Art of Fighting ss gar. : 3 000 F. **Jérôme DUFRESNE, 3, rue Roquepine, 77330 Ozoir la Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.55.23.**

Vds NCAA BB (US) 350 F. (Port compris) TBE. **Christophe DESCHASEAUX, 22, Grande Rue, 88130 Savigny. Tél. : 29.38.91.99.**

Vds Neo Geo + Memory Card + 2 jx ss gar. **Thierry ■ CICCIO, Le Château, 26800 Beauvallon. Tél. : 75.57.37.83.**

Vds jx SFC, Zelda 3, Turtles 4 : 300 F pce. **Karim TAYEB, 47, ■ Pommery, 51100 Reims. Tél. : 26.02.25.73.**

Vds GB + 6 jx + accessoires + T9 jx sur Nes + Game Genie. **Alexandre FLAMENT, 9, rue des 4 Saisons, 68530 Brignais. Tél. : 78.05.04.70.**

Vds Atari 7800 + 18 jx tbe : 1 500 F. **Benoît SUMIER. Tél. : (16-1) 48.71.24.84.**

Vds sur SFC : GG 300 F, Castl.4 250 F. Contra 5 300 F, Zelda franç. 300 F, Axelay 350 F. **Emmanuel JACOBY, 8, allée des Mésanges, 57530 Courcelles-Chaussy. Tél. : 87.64.25.65.**

Vds SF2 sur S.Nintendo jamais servi sans bte : 400 F et S.Tennis tbe : 350 F. **François VATIN, 12, rue Edgar Quinet, 93350 ■ Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.24.43.**

Vds jx SFC Final Fight + King of the Monsters : 500 F. **Frédéric COCOZZA, 3, rue Jean-Baptiste Bouziat, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.71.45.**

Vds Neo Geo + 3 jx + 2 man. + Memory Card. **Romain CLEMENT, 39, les Bois du Cerf, 91450 Etioles. Tél. : (16-1) 69.89.37.36.**

Vds Axelay (SFC) A-Wor (US) 420 F pce. Ach. Neo Geo + man. : 800 F. **Bruno LANDAIS, 16 bis, rue Marcel Philippe, 60180 Nogent sur Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Vds ■ SFC, SNes, SNin à bas px. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Vds Turbo GT + 10 jx : 2 500 ou éch. 2 jx ctre 1 jeu SNin. **Vincent MANIGOT, 68, rue du Maréchal Foch, 77380 Combs la Ville. Tél. : (16-1) 60.60.28.55.**

Vds jx MS King ■ 2 et Last Resort 800 F. Burning Fight 400 F. Nam ■ 300 F. **Nebojsa ZIVANOVIC, 32, rue Louise Michel, 93800 Aulnay sous Bois. Tél. : (16-1) 48.79.99.49.**

Vds N° Console + numéro 1 à 17. **Bruno GALLEGGIANTI, 1, rue Saint Exupéry, 38400 St Martin d'Heres. Tél. : 76.24.21.82.**

Vds Thomson TO8 Clavier + lect. + prise péritel + man. + nbx jx (educ) 1 100 F. **Chou-Lap CHUNG, 12, cours Pablo Picasso, 10120 ■ André les Vergers. Tél. : 25.75.00.77.**

Vds 520 STE + souris + joys : 1 500 F. **Michèle CHARLES, 38, chemin de Belleface, 73700 Bourg St Maurice. Tél. : 79.07.02.68. Ap. 18 h.**

Vds Super Scope + 6 jx : 450 F. Val. : 599 F. **Fabien FORTEMS, imp. Jacques Prevert, 34920 Le Cres. Tél. : 67.87.16.29.**

Vds Neo Geo + 4 jx (Art of S. Brawl, etc...) tbe 3 800 F à déb. **Yannick Elinois, 81, rue Gilbert Masquelin, 59152 Cherang. Tél. : 20.41.26.25.**

World Heroes 2, S. Side Kicks, Nam 1975, Football Frenzy. **Didier CATALY, 11, allée des Cycas, Lot. Beauvallon, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.88.07.**

Vds Neo Geo + 2 pads + 1 jeu : 2 000 F. **Eric HERITIER, 5, rue d'Alsace, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.15.34.**

Vds, éch. sur Neo Geo Cyber, Lip Super Spy : 400 F pce. **Sithan NGOV, 9, allée du Val de Marne, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. : (16-1) 43.08.29.64.**

Vds SNin + 6 jx (SF 2, Kick Off, Super Swim...) Px à déb. **Frédéric MARY, 3, place Pierre Bonnard, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.57.01.68.**

Vds S.Nintendo + Mario 4 : 800 F. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koening, 77270 Villeparis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.**

Vds Mario Kart sur S.Nin : 300 F. Vds, éch. ach. jx GB. **Alexis PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive sur Gier. Tél. : 77.75.02.69.**

Vds, éch. jx SFC et Neo Geo : Art of F.; B. Fight, Batman... **Jérémie CORTIAL, Jacquiers Ucel, 07200 Aubenas. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds ou éch. jx SFC (WWF, Baloba Sketball, Aero 88...) 200 à 300 F. **Guillaume BUNOUF, 45, bd du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.91.57.**

Vds jx Neo Geo : Fatal Fury 2 : 1 000 F. **Vincent DELAUNEY, 121, rue Charles Pathé, 77173 Chevry Cossigny. Tél. : (16-1) 64.05.64.03.**

Vds Amiga 1200 + jx : 3 300 F ou éch. ctre Neo Geo + jx. **Erwan JAN, 22, av. des Droits de l'Homme, 10400 Nogent sur Seine. Tél. : 25.39.96.51.**

Vds A500 + jx + util. + 2 lect. 1 500 F. **Cedric ROUILLE, Les Rives de l'Yerres, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.**

Vds SFC + JB King + 2 joys + Mario Kart + SF 2. Px : 1 790 F. **Benjamin KANIEWSKI, 5, rue Principale, 57620 St Louis. Tél. : 87.06.83.37.**

Vds ou éch. SFC, Nes, MD et PC eng. **Jérôme MONSENEGO, Le Bel Ormeau, av. Jean Paul Costa, 13100 Aix en Provence. Tél. : 42.27.73.09.**

Vds SFC + 10 jx + 2 pad. Px à déb. GG + 2 jx : 500 F. **Stéphane SILVESTRE, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.55.00.73.**

Vds Neo Geo + 2 man : 1 200 F à déb. **Willy SURCIN, 29, rue Marcel Lecat, 95210 Saint Gratien. Tél. : (16-1)39.98.72.40.**

Vds SFC + 2 jx : Final 2 et Actraiser 1 800 F ou ctre NG. **Nadir Idjaro. Tél. : (16-1) 48.41.57.38.**

Vds GG + adapt. + 4 jx : 500 F. **Maximilien BRAUN, 70, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1)42.12.05.17.**

Vds GG + 8 jx, access. et TBE moitié px. **Yohann NALIN, Traverse Parangon La Redonne, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.02.94.**

Vds GG + 4 jx (Sonic, Mickey,...) Px : 800 F. **Henri DAVID, 12, rue Porte Rouge, 30400 Villeneuve. Tél. : 90.25.35.86.**

Vds GG + 3 jx : 600 F. TBE. Vds, éch. jx SFC, SNin, SNes. **Thomas VERGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Le Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46.**

Vds GG + Sonic 1 et 2, Columns, Donald, etc... : 700 F. **Xuolin DUQUESNE, 18, rue Le Bruyère, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.00.16.**

Vds ■ + 5 jx (Sonic 1 et 2, G-Loc...) + sacoche. Px : 1 500 F. **David ROHOU, 3, rue du Verger, 28680 Roncoff. Tél. : 98.61.21.51.**

Vds GG + adapt. + piles. TBE. : 1 100 F. **Franck ATTELAN, 125, rue Victor Hugo, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.59.28.**

Vds GG : bte, 8 piles AD29 + jx : Sonic 1. Px : 700 F. **Cyril NELSON, 108, rue Pierre Valdo La Moisseraie, 69005 Lyon. Tél. : 78.59.04.66.**

Vds GG + 4 jx (Sonic 1, ■...) Loupe et Adapt. MS : 1 200 F. **Jean Baptiste CORDIER, 21, rue des 15/20, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.64.06.**

Vds GG + 3 jx (Sonic II, Donald, Columns) 900 F ou le jx : 150 F. **Jacques BOUSSONNIERE, 24, rue de la Crépilière, 85600 La Guyonnière. Tél. : 51.94.22.30.**

Vds ou éch. sur GG : Terminator et F.Zone. **Brice BOREL, 5, rue du Docteur Roux, 88210 Belle-chaume. Tél. : 86.43.12.54.**

Vds ■ + 7 jx (Mickey, Wonder Boy, Monaco GP) — trans. : 1 500 F. **Jérémy PREVOST, 92, rue du Dronckaert, 59960 Neuville en Ferrain. Tél. : 20.37.48.77.**

Vds GG + Sonic 2 + S.Monaco GP + Columns + Donald Duck : 1 000 F. **Nicolas BOURDIER, 7, bd Lafayette, 63000 Clermont Ferrand. Tél. : 73.98.91.95.**

Vds SFC + 3 ■ : Zelda 3, Kick off, Soulblader : 1 800 F neuf. **David ORTS, 15, rue Louis St. Just, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.07.31.**

ECHANGES

Éch. ach. Ultima, King Quest. Dragon Warrior ■ éch. ctre autres jex NES et SNES. **Olivier SCHNOEBELEN, 44, Grande Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.55.85.**

Éch. MS + Alex Kid + Sonic ■ Aéroglisseur Radiocommandé (val. 600 F) ctre MD + Sonic. **Sébastien RAMET, 87, rue du Bret Pavillon, 28, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.19.13.**

Éch. Mickey et Donald ctre Ayrton Senna II ou USA Team Basket Ball. **Sébastien LEMOINE, 23, rue René Firmin, HLM, 60700, Hure Pont Ste Maxence. Tél. : 44.72.55.96.**

Éch. A500 + ext 1 mo. + 100 jx ctre Néo-Géo + 2 man. + 1 ou 2 jx (F.F.). **Isabelle MENDES, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les Clayes s/s Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Éch. ou vds nbx jx sur S-NES SFC. **Franck GUILLON, 47, av. du Groupe Horgan, 06700 St-Laurent du Var. Tél. : 93.14.94.78 (Ap. 20 h 30)**

Éch. NES + Boulder Dash ctre 2 ou 3 jx GB ou vds 350 F. **Frédéric BOIREAU, 9, rue du Docteur Mallet, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.85.50.**

Éch. ou vds jx MD tbe : G. Axe (JAP), Terminator... Rech. Moonwalker sur ■. **Adrien RIVIERE, 15, rue des Basses Roches, 78700 Conflans-St-Honorin. Tél. : (16-1) 39.19.93.78.**

Éch. ■. Nintendo + adapt. + 8 jx : Ranma, Pilot, Wings Street, F2. Axelay ctre Néo-Géo + 5 jx. **Frédéric JOURDAN, 48, rue des 3 Territoires, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.94.72.**

Éch. MD Franç. + 5 jx ctre SNES Franç. + 3 ou 4 jx + 2 Pads. **Guillaume SOBCZAK, 5, rue du 11 novembre, 76250 Deville les Rouen. Tél. : 35 ; 74.27.47.**

Éch. A500 tbe ctre jx SFC SNES S. Nintendo ou ctre Néo-Géo. **Nicolas BAUDE, Ecole Jules Ferry, rue de la Cavée, 62143 Angres. Tél. : 21.45.34.57.**

Éch. ou vds Nintendo + 11 jx + Nes Max ctre Linx, GG, SFC ou Néo-Géo ou vds 1 600 F. **Thibaut PETIT, Passtricciola, rta de Bonifacio, 20137 Porto Vecchio. Tél. : 95.70.23.02.**

Éch. GT + transfo ctre Néo-Géo + jx ou vds 1 700 F. **David PILORGE, « Le Bruley », 50690 Conde sur Vire. Tél. : 33.55.23.88.**

Éch. Desert Strike SNES contre un jeu ou vds 350 F. **Sébastien MADELEINE, 200, rte de Donnery, 45430 Mardie. Tél. : 38.91.16.17.**

Éch. MD + 6 jx ctre Néo-Géo + man. + 1 ou 2 jx. **William CHANCONIE, 121, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.56.47.**

Éch. S. Nintendo + 6 jx + adapt. + man. Dina 1 ctre Néo-Géo + 2 ou 3 ■. **Julien ARAGO, 28, chemin de Four de Buze, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.87.82.**

petites annonces

CONSOLES +
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par [illegible] numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 [illegible] 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Olivier Hautefeuille (2143)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Isabelle Lacombe et Bruno Marie

Photographe
Éric Ramaroson (2211)

Secrétariat
Juliette van Paaschen et Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Sami Souibgui, Jean-Loup Bouteau, Richard Homsy, Elisabeth Estevens, Nicolas Gavet, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Loïc Berthelot, Marc Menier, David Téné, Le Magical Wonder Band, Maxime Roure, Marc Lacombe, Philippe Tilikete dit Fifi, Banana San, Wieklen, Max, Niiico, Sam, Spy, Switch, Tchi, Chucky, Jimmy H., Kaneda Kun, Doguy, Homer, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Directrice de la publicité
Nathalie Tessier (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 [illegible]ris Cedex [illegible]. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 [illegible] (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à [illegible] banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP [illegible] 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 145 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 4e trimestre 1993
Photocomposition, montage : Europresse.
Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.
Ce numéro comporte un poster broché entre les pages 114-115.

Éch. sur MD : Esxat Quackshot Dickdracy ctre jx SD WC90 Rill CYB. **Richard MOREL, Vertrieu, 38390 Montalieu-Vercieu. Tél. : 74.90.61.07 (Ap. 19 h)**

Éch. S. Mario Kart (USA) ctre autres jx JAP, AM, FR, éch. Dracula Shofbeast St. Talon. **Nicolas MOMOT, 11, rue Rossel, 51100 Reims. Tél. : 26.87.60.25.**

Éch. jx sur MD et S. Nintendo. **David CHOLLEY, 9, rue Paul Gauguin, 25200 Montbeliard. Tél. : 81.98.41.85.**

Éch. SNES-FZero ctre SR Type ou autres. **Laurent NOEL, 13, rue Bourdignon, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.31.08.**

Éch. MD JAP + 9 jx ctre CD Nec + 3 ou 4 jx ou NEC + 12 jx. **Maxime DEMETZ, 7, rue des Vendanges, 68570 Saint-Nazaire. Tél. : 68.73.47.41.**

Éch. jx NES : Goal Donkey Kong... ctre NES Advantage four Player Tennis... **François BOUDET, 15, hameau des Campanules, 25, rue Victor Basch, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.26.87.14.**

Éch. sur MD Battle Squadron James Pond 1 Herzog Zwei et Strider. **Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.77.90.**

Éch. S. Nintendo + SF 2 + mo + 4 jx (btes, ss gar.) ctre Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. **Michaël METNANI, 86 ter, av. J. Jaurès, Les Ormes B 17, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.12.89.**

Éch. jx MD et toutes consoes Séga et Nintendo sur région. **Anthony MOREL, 19, bd des Anglais, 44100 Nantes. Tél. : 40.89.10.71 (H.B)**

Éch. MD + 2 Pad + 4 jx (Altered Beast, Shadow Beast, Sonic, Quackshot) ctre 4 jx S-NES. **Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03.**

Éch. PC Engine portable 16 bit + 17 jx (Bomber-M, PC kid 2 F1 circus...) ctre super NES + 5 jx. **Christophe BOUTET, 2, rue des Myosotis, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.20.96.**

Éch. jx MD et Axelay sur SFM vds NES + jx ou éch. ctre jx sur GG, MS, MD ou SNIN. **Eric LE BIAN, 9, av. de l'Europe, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 47.78.33.89.**

Éch. sur SFC Rushing B ctre Mario 4 éch. MD JAP + 2 man. + jx ctre jx SFC ou vds sép. **Olivier DAILLY, 5, allée des Flandres, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.08.05.**

Éch. VTT Diamond Back tous Shimano 200 GS + frein en Déorexl ctre Néo-Géo + jx. **Christophe SCOTTO, 22, bd Camille Flamarion, 13001 Marseille. Tél. : 91.82.79.08.**

Éch. jx SFC : Castelvania 4 ou Ranma 1/2 n° 2 JAP ctre Dragon Ball Z. **Cyril BILAN, 4, villa Alexandre Ribot, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.29.38.**

Ach. ou éch. jx Néo-Géo ou SFC ou SNES. **François GOMIS, 6, rue Salvador Allende, Appt. 201, 76140 Petit Qvilly. Tél. : 35.03.10.26.**

Éch. 16 jx MD possèd. Sonic 2 Street of Rage 2 Thunder Force 4... **Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brune, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.**

Éch. 16 jx MD : Sonic 1 et 2, Terminator, Alien 3, etc. **Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.**

Éch. sur MD, Rambo 3, Paper Boy et Moonwalker. **Nicolas HOUSSIN, Village Gallon, Saint Planchers, 50400 Granville. Tél. : 33.51.06.74.**

Éch. cher. contacts sur S-NES. MD. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.07.32.**

Éch. S. Nintendo + 5 jx ctre Néo-Géo + jx. **Alexis SANTA, 3, rue du Muguets, 34480 Pouzolles.**

Éch. jeu David Robinson's ctre Road Rash 2 ou Talespin où autre jeu. **Matthieu GUILLOU, les Lardières, 44320 St-Père en Retz. Tél. : 40.27.32.91 (Ap. 19 h).**

Éch. jx S-NES US JAP Franç. poss. Star Wars Sonic B Mario Kart Road Runner... **Matthias ROMAN, la Gueridone, 13640 La Roque. Tél. : 42.50.43.14.**

Éch. Duck Tales (NES) ctre Gremlins 2 ou Bugs Bunny ou vds 450 F. **Christian BELTRAN, 10, place Paul Simon, 83460 Les Arcs.**

Éch. GG + 1 jeu ctre 4 jx SFC éch. 3 jx MD CTR PCenginne vds jx MD : 200 F vds PCXT IBM. **Jean-Philippe GUILLOT, 48, rte de la Crau, 13280 Raphele. Tél. : 90.98.30.29.**

Éch. TN4 S-Aleste S-Soccer sur S-Nintendo ctre autre jeu Fatal Fury. **Teddy LESIEUR, 4 bis, rue des Peupliers, 95140 Garges. Tél. : (16-1) 39.93.06.84.**

Éch. sur SFC : éch. Fatal Fury ctre Final Fight Guy ou 2 jx. Vds jx MD (20). **Julien LOREC, 1, rue de la Cure, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.63.77.**

Éch. nbx jx MD cher. Ecco, Sonic 2, Sor II, TF4, Landstalker... **Aurélien GATEAU, 4, chemin du Poirier, 27630 Ecos. Tél. : 32.52.03.89.**

Éch. jx sur SNIN (Fr, US, J). Vds jx MD. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8 mai, 62175 Boiseux au Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

Éch. final fantasy 2 (US) ctre Sim City + Adp US-JAP Honey Bee. **Didier KING, 13, rue de la Noue, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.58.07.65.**

Éch. Néo-Géo art of Fighting ctre jeu récent ou vds 1 200 F. **William TRIFFAUT, 35, bd Jules Guesde (App. 65), 10000 Troyes.**

Éch. jx sur SFC S-NES S-Nintendo rech. joys S-NES (Joking...). **Didier PEYROUSERE, 2, place G-Braque, 51100 Reims. Tél. : 26.06.70.16.**

Éch. Pilot Wings sur S-Nin. ctre Tortues 4 ou S-Probotector. **Rémy MUNNIER, rte de Georfans Melecey, 70110 Villersexel. Tél. : 84.20.27.65.**

Éch. sur SNIN S/Probotector ctre Actraiser ou Another World. **Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 La Salvetat St-Gilles. Tél. : 61.07.49.82.**

Éch. jx S. Nintendo S-Soccer Street Fighter 2 ctre Final Fight ou Soulblazer. **Eric ROBERT, rés. de l'Argensol Bt 11, 84100 Orange. Tél. : 90.11.06.03.**

Éch. GG + 20 jx + Adapt. jx SMS ctre NEC GT + 12 jx. **Christophe HUYNH, 6, chemin de la Mère Dieu, 91310 Monthlery. Tél. : (16-1) 69.01.59.99.**

Éch. jx Quackshot ou Dynamite Duke ctre Mickey castle of illusion ou corporation. **Eric ROBERT, 47, bd de la Liberté, 13001 Marseille. Tél. : 91.64.47.59.**

Éch. sur S/Nintendo Tortues ctre Magical Quest ou Contra 3. **Michaël LE PAPE, Kerpabu Begard, 22140.**

Éch. jx super Nintendo Turtles Ninja et super Probotecteur contre Zelda 3. **Franck MARECHAL, 15, cheminn des Viviers, 49000 Angers. Tél. : 41.47.32.83.**

Éch. Fl Fxhaust Head ctre F-Zéro ou autre. **Michel LEMAIRE, 67, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.45.01.**

Éch. S. of Rage + Altered B. ctre Monaco GP ou autres jx de sports. **Stéphane MONTLOUIS, 44, av. Elsa Triolet, 94500 Chennevière sur Marne. Tél. : (16-1) 48.80.62.51.**

Éch. Néo-Géo + 2 jx (Sengoku + Fatal Fury) contre SFC + jx ou vds px : 3 000 F. **Sébastien LAURENS, 4, rue Fouloraud, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.06.90.**

Éch. NES + 6 jx (Megaman 2, Mario I, Caveman Ninjas...) + Zapper contre GG + jx. **Fabienn LUCE, 8, bis bd du Général de Gaulle, 13103 St-Etienne du Grès. Tél. : 90.49.02.87.**

Éch. WB5 et Mickey et Donald (JAP) contre Lemmings ou/et Powermonger. **Mickaël ABBAS, 3, rue des Clarines, 80200 Peronne. Tél. : 22.83.11.23.**

Éch. jx PC Engine cher. Neutopia 2 World Jockey poss. : 1943 Doramon 2 Twin Bee. **Benjamin FOULD, &7, av. Casimir, 92600 Asnière sur Seine. Tél. : (16-1) 47.33.78.11.**

Éch. jx Lynx, NEC CD et cartes poss. Monster Maker, Dragon Knight 2, Maru 2, Snatcher etc. **Benjamin NICAISE, 52, rue Jean Moulin, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.52.44.**

Éch. A500 plus + nbx jx + joys + lect. ext. + boîte ctre Néo-Géo + jx + joys. **Alain, 17, rue Jules Raimu, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.17.03.37.**

Éch. SMS + 3 jx contre console portable ou vds à 500 f à déb. **Ruddy KIMBOUALA, Tours Mars, BP 44, les Hautes Bergères, 91940 Les Ulis.**

Éch. MD + 2 jx (M. and Donald et Sonic 2) ctre Snin + SF11. **Karim LAMINE, 2, impasse des Léchères, 38240 Meylan.**

Éch. jx Néo-Géo : mutation nation + Cyber-Lip. **Stéphane MICHEL, 38, bd Henri Barnier, Bt H, 13015 Marseille. Tél. : 91.51.39.79.**

Éch. FZéro sur S. Nintendo contre Addams Family ou Rival Ture ou Adventure Islande. **Guillaume JOUHANNET, 19, rue Léon Dhéralde, 87280 Limoges. Tél. : 55.37.64.53.**

[illegible]. Exaust Heat (SFC) Zelda 3 (Franç.) ctre Barts Addams Hook Final et Turtle of Persia. **Vincent BAUDRY, 21, rue Boyenne, 95260 Beaumont/Oise.**

Éch. SFC Soope 7 jx contre Néo-Géo + jx vds 4 jx MD : 600 F. **Sylvain BELLACOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly sur Seine. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Éch. TF2, Esweat ctre Verytex, Raiden-Trad ou Bio-Ship-Paladin. **Fabrice LAMOTTE, H31, rue François Couperin, 77570 Chateau-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.45.89.**

Éch. NEC Super Grafx + 5 jx contre PC Engine GT sans jx ou GG + 5 jx mini. **Aurélien BRASQUIE, 2, av. Félix Faure, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.97.79.58.**

Éch. PC Engine 2 jx man. ss. gar. ctre GG + jx. **Johnny HUARD, Le Plessis Hebert, 27120 Pacy sur Evre. Tél. : 32.26.25.27.**

Éch. Mickey ctre Road Rash 2 ou Power Monger. **Hervé DUCLOS, Villa La Hulotte, 83640 Plan d'Aups.**

Éch. 1 jeu MD FR contre 2 jx NES Franç. Gremlins Thmt Tic Tac Paper Boy etc. **Patricia NIQUE, 12, rue A. Druelle, 02830 Saint Michel.**

Éch. PC Engine + Quint + 2 man. + 1 jeu ctre 1 jeu SNIN. **Eric DE GUINE, rte de Lahitère, 31310 Montesquieu-Volvestre. Tél. : 61.90.44.87.**

Éch. S-Nintendo + 2 man. + adapt. SFC SNES + 5 jx ctre Néo-Géo ou vds px : 1 600 F. **Jean-Claude APPADO, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.26.25.**

Éch. 5 jx MD ctre S-Nintendo + 2 jx (Mario 4) ou vds jx à 250 F pce. **Eloïse POULET, 50, chemières des Hernières, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.11.45.**

Éch. MD + 1 PAD + power stick + 7 jx Robinson ctre NG + jx. **Djamel HAMEL, 1, rue Voltaire, n° 953, Platane, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.02.96.**

Éch. S-Nintendo + 5 jx + 5 jx + adapt. JAP et USA ctre Néo-Géo + jx. **Stéphane AURIEL, 4, rue de la Roinés, 53210 Soulgé sur Ouette. Tél. : 43.02.35.01.**

Éch. jx + action replay pour SFC contre GG + 3 jx. **Didier KING, 1, rue de la Noue, BT 4, Pt 207, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.58.07.65.**

Éch. sur SFC : Fatal Fury Mickey (US) Pilotwing Zelda (Franç.) FZéro. **Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Ste Foy, 92200 Neuilly sur Seine. Tél. : (16-1) 47.45.08.96.**

Éch. S. Nintendo + 6 jx + adapt. contre MD ou GG. **Eric CHARETIE, 80, rue Pargaminière, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.47.11.**

Éch. SMS + jx + K7 MD. **Philippe CRISPYN, 19, rue du Gauquier, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.89.27.20**

Éch. NES + 5 jx (F22 int.) + 2 man. ctre SN + 3 jx (SF2) + 2 man. **Rémy DUBOIS, 1 bis, rue Henri Barbusse, 94450 Limeil Brevannes. Tél. : (16-1) 45.99.04.58**

Éch. PGA Tour Golf contre autre jeu. **Luc AZAM, 2053, av. Léon Blum, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.25.37.37**

Éch. Lynx + California Games contre GG + 1 jeu. **Pascal CARRE, Sermentôt la Vallée, 14240 Caumont-L'Eventé. Tél. : 31.77.31.98**

RECHERCHE

Lycéen ou étudiant, passionné par les jeux vidéo pour petit job à temps partiel à domicile.
Rémunération motivante.

Envoyer lettre de motivation + C.V. et photo à :
S.I., 24, rue de Madrid, 75008 PARIS,
à l'attention de Agnès PRUNIER.

Éch. MD + 9 jx (FF, Batman 2...) contre Super Nes + SF 2. **Fabien PAJANI, 7, rue Emile Pouytes, 34370 Creissan. Tél. : 67.93.76.97**

Éch. CPC 6128 coul. + nbx jx + joy + boîte rangt + livre progr. contre S. Nintendo. **Serge RODRIGUES, 2 A, rue de l'Etang, 57880 Varsberg. Tél. : 87.82.06.79**

Éch. GB + 9 jx px de 1 600 à 2 000 F ou ctre GG + jx (facultatif). **Hélène WU, 5, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.88.44**

Éch. sur MD : Quackshot ou Alisia ctre Mégalomania. **Steve SEIGLE, Rte de Vienne, 38200 Luzinay. Tél. : 74.57.01.94**

Éch. GG + jx + accessoires du éch. ctre jx S. Nintendo. **Grégoire MASURE, rue de l'Eglise, 88310 Chatel-Gérard. Tél. : 86.82.80.74**

Éch. techno World Cup, Street of Rage 1, World of Illusion. **Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02**

Éch. S. Nintendo + 4 jx contre Néo-Géo + 2 Pads et Wh2. **Stéphane MOREL, 44, rue de la Vie au Loup, 25870 Chatillon-le-Duc. Tél. : 81.58.82.71**

Éch. Tiny Toon S. Nintendo contre GB. **David GEORGES, 27, rue de la Montagne 57840 Ottange. Tél. : 82.50.21.81**

Éch. F-Zéro ou Street Fighter II ctre Ranma 1/2 ou Dragon Ball Z1. **Louis TERAN, 3, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.01.29**

Éch. Whip Rush et Zerowing Saps ctre 1 bon sev. faire offre. **Sébastien SZALENIEC, 3, rue Emile Zola, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.97.31**

Éch. commodore 64 + 300 jx ctre MD et Sonic 2. **Jérémy GODELIER, Bar Manathan, 89350 Villeneuve-Les-Genets. Tél. : 86.45.46.62**

Éch. jx Snin : A. World, Mario, Axelay, Sgng ctre Twinbee. **Cédric BOURRE, 34, rue du Commerce, 49410 La Chapelle-St-Florent. Tél. : 41.78.59.84**

Éch. super Adventure Island sur SNIN ctre Zelda 3. **Christophe FAJARDO, 4, rue du Puits Godier, 77650 Boisy-Bouy. Tél. : (16-1) 64.60.11.56**

Éch. GB + 6 jx et NES + 5 jx + NES adv. contre jx MD ou Snin. **Laurent LEFRANCQ, 38, rue Alphonse Daudet, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.55.03**

Éch. Kid Kameleon, Shinobi et Last Battle ctre Tiny Toons. **Brice DUCROT, 31, rue Floralia, 13009 Marseille. Tél. : 91.73.81.20**

Éch. vds jx MD, rech. : Jungle Stike, SF2, T. Toons, Gloc etc... **Régis BERNARD, 25, bd des Nations Unies, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.89.24**

Éch. sur MMga Ecco the Dolph. ctre Flashbak. **Franck GRANJON, 6, rue du Jura La Chataigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.97.99**

Éch. Space Marriere II contre FA Hockey ou Amazing Tennis. **Frédéric FERNANDEZ, 3, rés. les Acacia, 13150 Tarascon. Tél. : 90.91.27.16**

Éch. Streets of R 2 ctre E Club Soccer + jeu de F1 ou Basskt. **Bastien NOCERA, 03240 Rocles. Tél. : 70.47.18.37**

Éch. jx : Contra Spirit (SFC) Wings 2 (Snes). **Florent SURIAN, Chemin du Domaine, 05300 Laragne. Tél. : 92.65.13.09**

Éch. ou vdss jx S. Nintendo à bon prix. **Jean-Luc VERDIERE, 11, av. du Dragon, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.72.44**

Éch. MD + 2 man. + 4 jx contre S. Nintendo ou PC Engine. **Loïc POENOU, 140, rue de Paris, bât. : 3, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.55.68**

Éch. super Aleste ctre Axelay ou Mickey ou Tiny Toon. **Olivier FILIPPIGH, 12, rue Bleue, 93250 Villehomble. Tél. : (16-1) 48.94.88.34**

Éch. vds jx Snes : Star Fox Star Wars Shadorun Xmen. **Michaël ARRIETA, Cité des Chênes, av. des Pétunias, 26290 Donzère. Tél. : 75.51.71.48**

Éch. MD + 8 jx + Snes + jeu contre Néo-Géo + Jx. **Sébastien COLIN-JAHIER, 4, cloître St-Pierre Empont, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.85.93**

Éch. Nes complète + 8 jx + pist. ctre Néo-Géo + 2 man. + Fatal Fury 2. **Charles BERENGER, Grande de Varenville, 76730 Bacqueville-en-Caux. Tél. : 35.85.24.79**

Éch., vds ou ach. jx neo-geo. **Guillaume DE FUMICHON, 10, bd Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.57.25.**

Éch. Another World sur SFC, px : 300 F ou ctre Lynx II. **Nouredine BENSALLAH, 11, rue Georges Lamarque, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.04.94.**

Éch. Amiga + jx + moni. ctre neo-geo + 2 jx. **Jérémy BUIS-GÖLZ, 16-18, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.54.06.**

Éch. jx SNIN SF2, Mario 4, Super Aleste, Strawing. **Pascal HAMEL. Tél. : 35.49.02.13.**

Éch. GB + 4 jx contre 3 jx S. Nintendo. **Hafid DRIOICHE, Le Vignaud Pav. 23, 24000 Périgueux. Tél. : 53.53.09.82.**

Éch. MD + 12 jx (Tiny; Sonic, Ea Hockey...) Cte Nec Duo + jx, Oup LGT. **Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.06.28.**

Éch. MD FR + jx (Dick Tracy, S. Smashtv Sonic, World Cup contre SNES + SFII. **Wilfried AUBERE, La Ramade St-Maurice, 23300 La Souterraine. Tél. : 55.63.30.85.**

Éch. MD + 7 jx ctre neo-geo + 1 jeu, vds SMS + 4 jx. **Nicolas ZINDOVIC, 22, rue Pierre Mendès France, 59155 Feches-Thumesnil. Tél. : 20.97.21.91.**

Éch. jx SFC Contra 3 contre Tetris 2 ou Starfox. **Feng YAO, 45, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.47.71.**

Éch. sur MD Fatal Fury contre Coll Spot, Bubsy ou Tiny Tonn. **Philippe KABORE, Cité Saint-Michel, av. Normandie, 84400 Normandie Niemen la Minotha. Tél. : 90.74.30.95.**

Éch., vds ou ach. jx SNES, SNIN, SFC, GB, GG. **Christophe RAINETTE, 18 bis, rue Joseph Benatier, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.16.07.**

F1 Race ou Alleymay ctre World Cup ou WWF ou Tinyt. **Christos MAVROMATIS, 42, rue d'Auteville, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.00.61.**

Éch. Joys Fast Winner Turbo 2 ctre joys S. Nintendo. **Romain TRUCHI, 107, rue Lemercer, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.06.90.**

Éch. Addams Family ou Super R-Type ctre S. Mario Kart. **Jôsé KUBIAK, 27, clos du Château, 62410 Hulluch. Tél. : 21.40.34.69.**

Éch. NEC GT Turbo + 8 jx ctre SNES, SFC + jx ou vds : 1 700 F. **Rudi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds Fatal Fury, Flash Back, SF2; Starfox, px : 300 F un. FF2, px : 450 F. **Georges NADASI, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.81.65.**

Éch. SM World AD Runner (Bib-Coyotte) contre jx Action Combats. **Sébastien CHOBEAUX, 20 av. Humbert, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.72.39.**

Éch. Street Fighter 2 ctre Dragon Bullz 2 (ou autres). **Franck CAUCHOIS, 28, quai de Dion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.07.57.**

Éch. F-Zéro Contra 3, ctre Tiny Toons Parodius ou Twin Bee. **William MACALUSO, L'Eronze, 71160 St-Agnan. Tél. : 85.53.82.17.**

Éch. Fatal-Fury Teamusa ctre Kick off sur MD et vds jx MD MS. **Karl MOREL, 110, voie Verte, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.96.05.**

Éch. jx MD : Sonic Alterest Best, Monaco, GP-Moonwalker. **Vincent BOUARIANE, Chemins des Fontaines, 84110 Velson-la-Romaine. Tél. : 90.36.13.35.**

Éch. Starwing ctre Dagron Ball Z II. **Frédéric PLAZANET, La Californie, rue Lts Thierry, 83100 Toulon. Tél. : 94.03.23.88.**

Éch. MD + 4 jx contre SFC + Dragon Ball Z2 ou vds, px : 1 500 F. **Thomas MENS, Pierribault, 02440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.86.06.20.**

Éch. NIN + 75 jx + 2 man + 1 city Boy + AD29 ctre neo-geo + 2 man. + jx (il) ou ctre PC 2 Mdht jx. **Alex SANTOS, 6, chemin de Grandvaux, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.09.90.**

Éch. MD + 2 man. + 4 jx (Rambo III, Eco). **Romuald LETURQUE, 4, allée des Alcyons, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.59.58.**

Éch. GB + 5 jx (Dr Franken) ctre GG + jeu. **Guillaume VERHAEGHE, 8, rue Jules Massenet, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.72.69.45.**

Éch. ctre Grafx + 6 jx + 400 F ctre Neo-Geo. **Tyron TIETZ, 13, allée de la Carelle, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.91.34.**

Éch. sur S. Nintendo, WWF contre autre jeu. **Frédéric DERVIAUX, La Sente du Maréchal, 61400 Feings. Tél. : 33.25.36.96.**

Vds GB + 5 jx : 890 F ou éch. ctre NEC GT, Lynx ou EG + jx. **Albert DINH, 87, rue de Richelieu, 51100 Reims. Tél. : 26.36.41.70.**

Éch. S.NES + 2 pad + 2 jx ctre Neo-Geo + 1 pad ou vds, px : 1 000 F. **Charles CROCE, 26, rue J.J. Rousseau, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.07.84.**

Éch. ou vds nbx jx sur MD. **Eric MITTRA, 47, rue du Fbg National, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.99.64.**

Éch. jx sur SNES. **Jacques TOMBE, 17, rue de Clery, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.27.58.**

Éch. SNIN + 4 jx et 2 Pads ctre Neo-Geo + jx. **David VILLARD, 121, chemin de la Marguerite, 30000 Nîmes. Tél. : 66.23.88.41.**

Éch. Mario 4 contre Action Replay Pro et Zelda contre jeu. **Jérôme SABONNADIERE, 2, impasse de la Boutas, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.67.25.**

Éch. ou vds sur GG Factory Panic ctre Sonic ou 150 F. **Emmanuel BENISTY, 42, rue de Falkirk, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.02.90.**

Éch., vds jx SNK pos. M.L., Blue's J..., éch. 2 jx ctre 1 bon. **Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.84.**

Éch. NES + 5 jx + 2 man. ctre 6 jx GG ou vds, px : 1 000 F. **Loïc MONTREAL, 27, rue des Ursulines, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.71.44.**

Éch. Super NES + 2 jx contre neo-geo + 1 jx. **Guy SOUYRIS, 04170 Moriez. Tél. : 92.89.07.20.**

Éch. X-Men sur SNIN US ctre Sonic Blastman, Ranma 1/2... **Fabien MOLARO, 48 bis, rue Bretonnet, 78970 Mézières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.95.87.59.**

Éch. sur SNIN 23 ou sur GB Megaman 2, World Cup, Dynablaster. **Mikael MANOUT, 7, rue Pierre et Marie-Curie, 91340 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.68.57.**

Éch. ou vds 20 jx MD. **Aurélien GATEAU, 4, chemin du Poirier, 27630 Ecos. Tél. : 32.52.03.69.**

Éch. jx SNIN (Parodius; Magics, Word etc...), ctre Addams Family I et II etc... **Fabien LENOACH, 3, av. de Jarrow, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.41.86.**

Éch. jx Heat 2, Soulblacer, J & Mac2. Cher. DB22 et Kikiratai. **Stéphane MAINFRAY. 5, rue de la Liberté, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.27.92.**

Cher. sur STF 51 ko Les Ripoux (bas px). **Jean-Paul GIRARD, 2, rue Saint-Nestor, 69008 Lyon.**

Éch. MD Jap + 6 jx ctre SNIN Fr + 5 jx (Zelda, FZero, Starwar). **Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.71.39.**

Éch. MD + 21 jx + Mega + Fire + NS Convert, ble, ctre SN + 2 man. + 10 jx. **Jonathan TAVEL, 73460 Ste-Hélène-sur-Isère. Tél. : 79.38.42.06.**

Éch., vds jx sur neo-geo. **Pierre GUILLOT, 2, rue Frédéric Chopin, 54000 Nancy. Tél. : 83.27.44.06.**

Vds, éch., jx SNES, MD ou console + jx ctre GT ou jx Lynx. **André DEROUARD, 10, av. Diderot, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.27.64.**

Éch. NEC Duo + 9 jx + 1 man. contre neo-geo + 1 jeu + 1 man. **Bertrand FAURE, Le Bourg, 38630 Corbelin. Tél. : 74.88.95.47.**

Éch. jx Super NES : F-Zéro, Magical, Quest, Mario World. **Guillaume HUE, 76, rue des Pollus, 59192 Bouvrages. Tél. : 27.42.38.06.**

Éch., P. of Persia, Kickoff, vds : Dragon, Ball Z2. **Alexandre JOVINO, 32, rue Jean Casse, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.00.22 (ap. 19 h).**

Éch. S. Mario Kart Fra ctre S. Mario Kart US. Éch. R.-Type Fra ctre US sur SNIN. **Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Éch. SMS ctre MD + 1 man. + sonic 2. **Nicolas ANDOLINA. Tél. : 50.92.31.41.**

Éch. Strage 2, Sonic 2, Worldillu ctre Flashback, Shining 2. **Pradip Xavier, 13, allée de Lille, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.38.45.**

Vds, échs. SNES : Mario 4, KF Mouse, Mickey, Contra 3, S. Soccer. **Sylvain et Olivier TRAINA, 25, rue Rabelais, 38200 Bourgoin. Tél. : 74.28.40.66.**

Thomson MO 6 ctre PC Engine ou NES GT 2 Plus. **Pierre SOGNO, La Gilère, 73240 St Genix-sur-Guiers.**

Éch. NHLPA 93 (Fr) ctre jx US. **Mickaël CLASADONTE, 37, rue du Général de Gaulle, 80400 Croix Moligneau. Tél. : 22.88.94.80.**

Vds 2020 Super Base-Ball sur Neo-Geo (neuf) ou éch. **Piseth KER, 1, allée du Cormier, 91080 Courcouronnes. Tél. : 64.97.04.31.**

Éch. SNIN ctre SFC sans jx. **Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.36.33.**

Éch. NES Mario 3 ctre Starwing ou Starfox + 100 F ou vds 600 F. **Matthieu LAVIGNE, 120, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.38.82.**

Éch. sur SNIN Sonic Blast Man ctre Tinytoon. **Julien FRANCOIS, 2, rue de Verdun, 54120 Baccarat. Tél. : 83.75.28.01.**

Éch. NES + 11 jx ctre NES + 1 ou 2 jx ou ctre MD + 1 ou 2 jx. **Yann RAYSSAC, Les Borios, 81310 Lisle-sur-Tarn. Tél. : 63.33.35.49.**

Éch. NES + 2 man. + 6 jx (Star War, TMHT, Mario 2 Megaman 2) ctre SNIN + 2 man + 2 jx (SFURFZERO) ou vds , px : 1 500 F. **Bruno IMBISCUSO, Chemin Perrex Fourmetot, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.57.43.23 (ap. 20 h).**

Éch. sur Neo-Geo W. Heroes ctre Fatal Fury 2 ou S. Side Kick. **Maxime COMPIGNIE, 23, la Coulée du Moulin à Vent, 89690 Chéroy. Tél. : 86.97.55.36.**

P. of Persia US + adapt. Honey btt + Mag ctre Dragon Baltz 2. **Julien BARBET, 30, chemin de la Bruyère, 41120 Seur. Tél. : 54.70.42.59.**

Éch. jx sur SNIN Krusty (US) Wings 2 (Jap) James Bond JR (US). **Mustafa SAYMAN, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.12.**

Éch. GB + 8 jx + Batterie Portable ctre jx S. Nes. **Sylvain WESTERLOPPE, 15, rue Raoul Follereau, 59290 Wasquehal Tél. : 20.72.48.51.**

Éch. nbx jx Neo-Geo. **Stephan MILARDO, 8, av. de la Côte Bleue, 13820 Ensues-la-Redonne. Tél. : 42.45.92.01.**

Éch. 520 STF (tbe) ctre Nec Duo ou NG + Jx ou GG + jx ou GT + jx. **Eric DENIS, 10, rue du 8 Mai 1945, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.**

S. NIN ctre Turbo GT, S. Mario Kart Fra contre Amer. **David ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Éch. Zelda 3, S.-R Type ctre autres jx. **Yannick FOUQUET, 7, rue Victor Hugo, 61790 St Pierre-du-Regard. Tél. : 31.69.04.37.**

Éch. sur MD Ecco le Dauphin. **Pierre-Etienne LAGRANGE, 64, rue de l'Egalité, Rce Rodin, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 47.36.80.89.**

Éch. ou vds jx SNES (Street F. II, Axelay, S. Aleste, Zelda III). **Olivier MORVAN, 22, rue Corentin, 29650 Plomodiern. Tél. : 98.81.52.92.**

Vds, éch., ach., jx SNIN pos. S. Probo (300 F), S. Blazer. **Eric SALA, 127, av. du Pichagret, 34980 St Gely-du-Fesc. Tél. : 67.84.88.47.**

Éch. Magical Quest US ctre Street Fighter 2 ou 300 F. **Gaël JEANTY, 2, av. Félix Faure, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 40.99.14.79.**

Éch. MD + 6 jx contre S. NES + 3 ou 4 jx. **Yannick LASSERE, 9, rue du Corbillon, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.02.16.**

Éch. GB + 2 jx ctre Final Fight sur S. NIN, Française ou ctre Adams Family ou Best of the Best. **Jérôme SEGUY, 9, av. du Printemps, 12000 Rodez-le-Monastère. Tél. : 65.42.51.73.**

Éch. SFC + 2 jx (ex. Wars, Pilotwing) ctre NEC Duo. **Mathieu CAVALLI, 57, rue Robespierre, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.71.49.**

NOTATION
SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%
L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%
Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%
Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%
Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%
Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%
Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%
No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%
Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.
Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

Si tu veux Plus de cadeaux !
Plus de promos !
Plus de surprises !

Va chez GAME'S et demande ta Carte GAME'S PLUS* !!!

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél. 20 13 92 92

GENEVE VAL THOIRY
Centre Commercial
Tél. 50.20.86.06

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

*Sauf LYON LA PART DIEU et CAGNES SUR MER

scojk

Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Pas de Mystère c'est **Mister Nutz !**

EXCLUSIVEMENT SUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

T'ES PRIS AU JEU

Nintendo

MR NUTZ

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

ocean

JOUEZ ET GAGNEZ*

SUR LA LIGNE OCEAN

36 68 33 68

HAUTEFEUILLE - 3 FO 2 a mono - Photos KEYSTONE